VIA AÉREA: MANAUS, BOA VISTA, SANTARÉM, RIO BRANCO, JIPARANÁ E AMAPÁ

CPU AMIGA

A MAIS COMPLETA REVISTA DOS USUÁRIOS DO AMIGA

ANO 1 - Nº 12 - CR$ 836,00

CD - ROM
SEU AMIGA MERECE UM. SAIBA COMO ADAPTA-LO

VIDEO TOASTER: APROVEITANDO AINDA MAIS OS SEUS FANTÁSTICOS RECURSOS

GURU MEDITATION: QUANDO SEU AMIGA TRAVA...

EDPLAYER 2.1: UM PODEROSO SEQUENCIADOR DE MÚSICAS

JOGO:

DUNA II - A BATALHA DE ARRAKIS

JOSÉ IDEMAR A. NASCIMENTO

DOLAR TANUS - RG430/R

CARLOS ALBERTO HERZSTERG

LUZIMAR GOMES DA SILVA

PEGASUS VISUAL DESIGN Ltda.
Tel./FAX: (021) 622-2086
Artista gráfico responsável (Diretor de DTP):
JULIO CESAR SILVA MARCHI

DIVINO C. R. LEITÃO

MÁRCIA CHERMAN

ALEXANDRE MARQUES

NILTON CESAR

LÚCIA HELENA MARCELINO

FÓCUS INFORMÁTICA

MIL CORES

GRÁFICA LORD

FERNANDO CHINÁGLIA
DISTRIBUIDORA
RUA TEODORO DA SILVA, 907
Tel.: (021) 577-6655

BÔNUS RIO EDITORA Ltda.
CAIXA POSTAL: 11750
RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 22022-970
TEL.: (021) 237-5796
FAX.: (021) 255-3667

CPU AMIGA CPU AMIGA CPU AMIGA CPU AMIGA

EDITORIAL

Como todos nós sabemos, a vida útil de uma linha de microcomputadores depende em grande medida da quantidade de softwares desenvolvidos para este micro. Quando a Bônus Rio Editora decidiu criar CPU-Amiga, primeiro como caderno e mais tarde como revista, o objetivo principal foi o de contribuir para a ascenção da plataforma Amiga no Brasil. E é com esse espírito inovador que a Bônus Rio Editora promove nesta edição o 1º Campeonato de Software, voltado exclusivamente para a linha de computadores Commodore Amiga. Com isso, a Bônus Rio Editora acredita estar dando uma significativa colaboração para a evolução do mundo Amiga.

Se você adora seu micro e é programador, não deixe de participar. Desenvolva um software ou jogo em "C", Pascal, Basic etc. Convoque outros programadores de seu conhecimento - com isso você estará divulgando o campeonato e ajudando a evolução dessa fantástica máquina que é o Amiga. Participe!

Estamos fazendo o nosso papel. E você?

Carlos Alberto Herszterg

ÍNDICE

AMIGA NEWS

NOVOS VÍRUS !!!!

Existe uma cópia do programa PC-Task que foi alterada (repito: o programa PC-Task não vem com vírus, e sim a cópia que foi alterada!), nela colocoram um novo tipo de vírus chamado **EmWorm**. Ainda não se tem nenhuma informação oficial sobre como ele age e o que faz. Ao surgir, nós imediatamente a publicaremos.

Outro vírus que apareceu foi um da espécie *trojam*: o **Descriptor 3.0**. Os arquivos em que ele está sendo espalhado são: **descr4.0.lha** (3.484 bytes) e **-z-speed.lha** (3.484 bytes). Nada se sabe ainda sobre o arquivo **-z-speed.lha**, mas sabe-se que o outro arquivo (**descr4.0**) se descompacta para 7.016 bytes e apaga todos os arquivos do HD/disquete. Mas atenção: Ele só os apaga **SE FOR EXECUTADO!** O arquivo original contendo a descrição deste vírus é encontrado no Amiga Link BBS.

SUPERBASE EM NOVA VERSÃO

A **Oxxi Inc.**, empresa responsável pelo desenvolvimento da versão para o Amiga do popular **SuperBase**, anunciou as novas versões do programa (que agora passa a se chamar *SBase*). Entre as suas novas características, podemos citar:

- suporte aos novos chips AGA;
- compatibilidade com o AmigaDOS 3.0;
- capacidade para reindexar dados alterados;
- possibilidade de mostrar animações (somente na versão profissional);
- uso de ClipArt no formato PostScript Encapsulado (EPS) e suporte a fontes Compugraphic.

O preço da nova versão pessoal é US$ 149,95 (SBase Personal v1.3). Já a versão profissional sai por US$ 299,95 (SBase Professional v1.3).

OXXI Inc. (USA)
Tel. : (310) 427-1227
FAX : (310) 427-0971

ANUNCIADO NOVO EMULADOR DE PC

A empresa **Elite MicroComputers (EMC)** anunciou uma placa emuladora de PC com processador 486SLC, baseada na BridgeBoard da Commodore (A2386SX). A placa vem com um 486SLC de 33Mhz, 3Mb de RAM, controlador de drive e inclui MS-DOS 5.0. Seu preço é de US$ 930,00.

Outra configuração é a placa com 8Mb de memória, 170Mb de HD, Super Multi I/O (inclui um controlador de HD IDE, 2 portas seriais, 1 porta paralela, 1 porta joystick e uma placa de vídeo VGA com 1 Mb) e cabo por US$ 1.520,00.

A empresa também produz o ***Power Box***, um gabinete com espaço para 2 HDs de 5.1/4" (SCSI ou IDE) e inclui uma fonte de 200 watts. Seu preço é: US$ 175,00.

Para maiores informações:

EMC (USA)
Tel. : (908) 541-4214
FAX : (908) 541-6348

FRED FISH EM CD

Fred Fish, que organiza a maior coleção de programas para Amiga em Shareware e PD, está querendo distribuir sua coleção de programas em CD. Os atuais assinantes de sua coleção, ao invés de receberem vários disquetes por mês, os receberiam em CD. Há a possibilidade de escolha na forma de envio dos CDs. Pode-se recebê-los desde mensal até semestralmente. Para a decisão final, ele deseja saber quantas pessoas estão interessadas e de que forma desejam receber os CDs. Para isso, tire uma xerox (não precisa cor-

tar a revista) do formulário abaixo, responda suas perguntas e mande-o para:

Fred Fish
1.835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284 USA

SOFT-LOGIK ANUNCIA TYPE SMITH 2.0

A **Soft-Logik**, empresa conhecida pelo excelente **Page Stream**, anunciou a nova versão do excelente (e por enquanto único em sua categoria) **Type Smith**. Entre as suas novas características, podemos citar:

- cria fontes Bitmap para fontes Adobe Type I, Soft-Logik DMF e Windows PostScript (.FON);
- pode carregar uma tela bitmap e salvá-la como uma fonte;
- *Hinting* automático;
- *Auto Tracing* (para transformar uma figura em fonte outline).

Seu preço é de US$ 199,95. O UpGrade para usuários cadastrados sai por US$ 50. Requer AmigaDOS 2.0 ou superior, 2 Mb RAM e HD (ou dois drives).

Soft-Logik (USA)
TEL: (314) 894-8608
BBS: (314) 894-0057

NOVIDADES SOBRE O TOASTER

Boas notícias para os usuários do **Vídeo Toaster** da **New Tek**: a PCI, representante oficial da Commodore no Brasil, estará inaugurando em janeiro de 94 o seu centro de atendimento para este equipamento. Serão duas unidades, uma no Rio e outra em São Paulo que irão oferecer, entre outras atividades, treinamento para uso do equipamento. Cada unidade contará com uma estação gráfica Toaster completa, além dos equipamentos de vídeo necessários para prestar serviços ao usuário de Toaster, sendo que o mesmo local será utilizado como *Show-room* para demonstração do equipamento, que acontecerá com hora marcada para os interessados.

Para entrar em contato com a PCI, basta ligar para o SAC pelo número: (0800) 14-1516, que recebe ligações gratuitas em todo o território nacional. Os usuários que estiverem no Rio, podem ligar direto para: 231-1161.

---

(1) I would be interested in receiving the library directly on CD-ROM:
{Eu estaria interessado em receber a coleção diretamente em CD}

❑ Yes *{Sim}* ❑ No *{Não}* ❑ Check here if you are a subscriber for the floppy distribution. *{Assinale aqui se você já é assinante da coleção}*

(2) I would have to purchase a CD-ROM drive to be able to make use of a CD-ROM distribution:
{Eu teria que comprar um drive de CD-ROM para poder usar os CDs}

❑ Yes ❑ No

(3) I would subscribe to a CD-ROM based distribution only if the price per CD-ROM disk was (check all that apply):
{Eu receberia o CD somente se o preço por disco fosse (assinale mais de um se necessário)}

❑ $20 or less *{ou menos}* ❑ $30 or less ❑ $40 or less ❑ $50 or less

(4) I would be most interested in receiving a new CD-ROM disk every:
{Eu estaria mais interessado em recber o CD a cada}

❑ month *{mês}* ❑ 2 months ❑ 3 months ❑ 4 months or longer ❑ on demand (I'll order each one when I want it) *{Eu irei pedir quando quiser}*

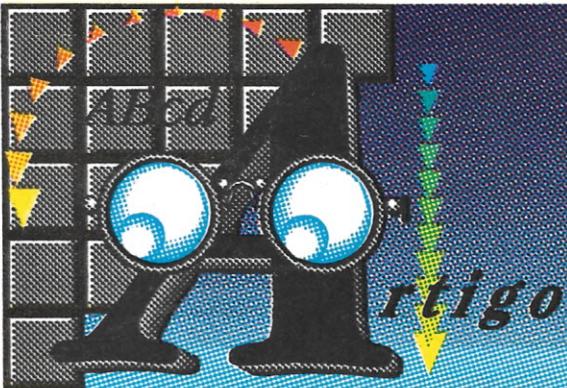
(5) I would like to be placed on a direct e-mail or hardcopy mailing list for further future information (fill out either or both address below, as desired):
{Gostaria de ser incluído em sua mala direta para futuras informações (preencha um ou os dois endereços abaixos, conforme desejado)}:

E-mail address: ______________________________

Hardcopy address:

____
____
____
____

(6) Other comments, suggestions, etc.
{Outros comentários, sugestões, etc. (em inglês!)}

____
____
____
____

É INCRÍVEL COMO UMA PESSOA COMPRA UMA FERRARI E NUNCA CONSEGUE USAR TODO SEU POTENCIAL DE MOTOR, OU ENTÃO UM VIDEOCASSETE, ONDE NÃO SE SABE PARA QUE SERVEM AO MENOS A METADE DOS BOTÕES. ISSO OCORRE TAMBÉM COM O VÍDEO TOASTER! EXISTEM MUITAS PESSOAS QUE MESMO TRABALHANDO COM ELE DIARIAMENTE, NÃO CONHECEM MUITOS DE SEUS RECURSOS.

Divino C. R. Leitão

Depois que aprende a usar algumas funções básicas de seu Vídeo Toaster, muito usuário sente-se satisfeito e passa a usar apenas estes recursos. Chama-se a isso de sub-utilização do equipamento, mas muitos não o fazem por opção, afinal pouca gente sabe que os programas que vêm com o Toaster não são o ponto final do equipamento.

Poucos são os que exploram totalmente os recursos disponíveis em um Toaster, quem mexe apenas com videoprodução, por exemplo, costuma dar-se por satisfeito com o banco de efeitos (*Switcher*), efeitos especiais (*Chroma FX*) e Gerador de Caracteres (*CG*). Mal se aventurando a criar seus próprios efeitos ou montar gráficos dentro do *CG*, com apoio do excelente **Toaster Paint**, atividades que são difíceis apenas na aparência.

Os usuários das antigas versões do Toaster (até 2.0) sempre reclamaram da falta de fontes acentuadas (uma falha inaceitável destas versões) e principalmente do alto custo destas fontes, criadas por alguns usuários um pouco mais ativos e que descobriram no manual, como criar estas fontes. O alto preço cobrado sempre foi conseqüência de intransigência de ambos os lados, o produtor querendo faturar o mais alto possível e o usuário tentando piratear sempre, resultando em insatisfação mútua garantida.

Com as novas versões de Toaster a acentuação passa a fazer parte do programa, mas já há muita gente reclamando que não sabe onde encontrar novas fontes, sorriam, pois mais adiante vou dar as dicas. O importante por enquanto é saber que chega de fontes onde se tem que decorar a posição de cada letra acentuada no teclado, posição esta que varia dependendo da procedência da fonte. Se você ainda não tem o **Toaster 4000**, não se preocupe, peça direto a New Tek (fabricante do Toaster nos EUA) a versão do software Toaster 3.0, que irá rodar redondinha em seu Amiga 2000. No entanto fica uma advertência para os que, por pura preguiça, ainda usam um A2000 com ROM 1.3 - troquem logo a ROM para 2.0, senão vão perder boa parte das melhorias, basta comprar o CHIP (que custa menos de US$ 50 nos EUA) e substituir o antigo.

Um pouco além do perfil apresentado até agora, estão alguns felizardos que já descobriram as delícias do *Ligth Wave* e estão usando seu Toaster de forma completa. Para estes, uma dica, se ainda não fazem animações em 3D por falta de vídeo e periféricos apropriados, não fiquem mais atrás disso, partam logo para o Toaster 4000 e Amiga 4000 que sai mais barato. No entanto, é bom lembrar que para trabalhos que exijam qualidade excepcional, ou trabalhos de longa duração, equipamentos profissionais são obrigatórios. O conjunto Amiga/Toaster 4000 permite animações de excelente qualidade, até pouco mais de 6 segundos (dependendo da memória do micro) de animação contínua, a grande vantagem é poder usar qualquer VCR, até mesmo os domésticos.

Quem já usou tudo que foi descrito pode pensar que está aproveitando completamente o seu Toaster. A bem da verdade está mesmo, mas acontece que o horizonte do Toaster vai mais além, muito além.

GPI - O QUE SIGNIFICA?

Quem teve o trabalho de pesquisar um pouquinho seu manual deve ter deparado várias vezes com as letrinhas **GPI**, abreviatura de *General Purpose Interface* (Interface de Uso Geral), ou no mínimo já viu estas letrinhas no modo *Setup* do *Switcher*. Se simplificarmos bastante o uso do GPI basta dizer que através dele se poderia passar o controle de disparo dos efeitos para o botão de tiro de um joystick comum (padrão vídeo-game Atari, único compatível com micros Amiga). Para os mais habilidosos é só pegar o manual do micro e fazer sua própria interface GPI com um botão e um conector de nove pinos (igual ao dos joysticks). Usado desta forma, o GPI tem pouca utilidade a não ser transferir o comando de partida dos efeitos para um local remoto (necessário em muitos casos).

No entanto, o GPI vai mais além, pois através desta interface se pode controlar o

VÍDEO TOASTER

APROVEITANDO OS RECURSOS DO SEU VÍDEO TOASTER

Toaster remotamente a partir de uma ilha de edição ou do próprio VCR (quando este também for equipado com GPI) e também se pode fazer o inverso, ou seja, a partir do Toaster acionar estes equipamentos. Como se trata de um assunto extenso, fica prometido um artigo falando exclusivamente destas possibilidades, por enquanto é importante saber que a interface existe (é parte integrante do Toaster) e que o manual do Toaster dá muitas informações sobre a mesma.

AREXX: UMA POTENTE LINGUAGEM

Novamente encontramos siglas estranhas, AREXX deriva de uma linguagem, usada para controlar processos e intercomunicação entre computadores IBM de grande porte. Pesquisei mas não encontrei o real significado do termo REXX, portanto não vou chutar o significado das letras e agradeceria se alguém enviasse o significado do termo para a revista CPU.

A letra "A", no início de AREXX é moleza, vem de Amiga e o AREXX nada mais é do que a versão Amiga para a linguagem. O AREXX foi criado por Bill Hawes e sua função principal era a de estabelecer comunicação entre os programas rodando em multitarefa. Com o tempo a linguagem foi ganhando implementações que a tornaram tão poderosa a ponto de ser proclamada a melhor linguagem para Amiga (vencendo "C" e outros concorrentes poderosos) em vários prêmios instituídos por revistas e organizações internacionais.

Para não entrarmos em detalhes técnicos sobre AREXX (isto já é tema de futuros cursos na CPU) basta deixar claro que através de AREXX é possível um programa de Amiga comunicar-se, ou mesmo controlar outro programa que também esteja "rodando" na memória.

Para que isto possa acontecer basta que o programa tenha o que se chama de "porta AREXX" que é uma variável do sistema apontando para um endereço de memória e normalmente nomeado pelo autor do programa. Através destas portas os programas podem se comunicar entre si e até mesmo efetuar comandos, alguns programas possuem comandos próprios de AREXX (como é o caso do Toaster).

Se procurar no diretório do Toaster, vai encontrar um diretório chamado:

Arexx_Examples (exemplos AREXX),

onde estão vários programinhas muito úteis, todos criados em AREXX. Um programa AREXX é na verdade um texto, criado em qualquer editor ASCII, com diversos comandos padrão ou comandos próprios de cada programa. Para funcionar basta rodar o programa **RexxMast**, que normalmente vem junto com o DOS do Amiga e depois efetuar o comando *RX "Nome do Programa"* a partir de qualquer janela do CLI. A maioria dos programas Amiga tem menus com rotinas em AREXX, prontas para uso.

Aprender AREXX não é difícil, trata-se de uma linguagem estruturada, muito similar ao BASIC, mas como programação é uma atividade para quem gosta, não aconselho ninguém a virar programador para poder usar melhor o Toaster e nem precisa, porque existem diversos programas que fazem este trabalho para você, daqui a pouco a gente chega lá.

Antes de passar para os programas de apoio ao Toaster, alguns exemplos das vantagens que se pode obter usando AREXX com o Toaster:

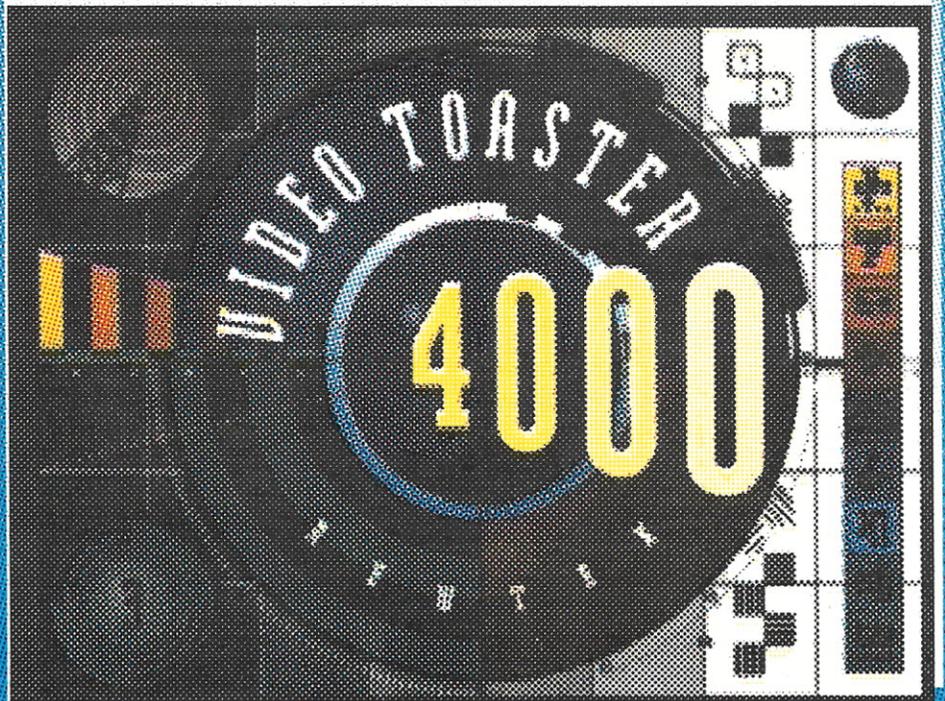
CONVERSÃO DE FORMATOS

Mudança do formato de imagens gravadas no FRAMESTORE para o formato IFF ou o contrário, no diretório **TOASTER:AREXX_EXAMPLES/TPAINT/** temos um exemplo de programa AREXX para fazer conversão, chama-se: **IFF2TPAINT.REXX**, o número 2 no meio representa a palavra TO, sendo que a tradução do nome seria algo como *"IFF PARA Toaster PAINT"*. Se procurar no diretório **TOASTER:UTILITIES/** vai achar outros exemplos;

COMUNICAÇÃO DO VÍDEO TOASTER COM OUTROS PROGRAMAS

Quando necessário, pode-se ativar alguns programas (como de música, por exemplo) diretamente a partir do Toaster;

INTERCÂMBIO DE INFORMAÇÕES ENTRE OS MÓDULOS DO TOASTER

A comunicação entre os diversos módulos do Toaster é muitas vezes feita em AREXX.

Campeonato de Software

Envie seu programa até 15/04/94

Participe do primeiro campeonato nacional de software para AMIGA!

Você, Leitor da revista CPU/AMIGA, está convocado a participar e divulgar o primeiro campeonato nacional de software para AMIGA.

Se você sabe programar em micros AMIGA, seja em C, PASCAL, ASSEMBLER ou qualquer outra linguagem, não perca esta chance de ganhar prêmios e de se tornar nacionalmente famoso como autor de bons programas.

REGULAMENTO:

1) Poderão participar do campeonato pessoas de qualquer idade e sexo nas categorias Aplicativos, Utilitários e Jogos.

2) Os programas deverão ser obrigatoriamente em lingua portuguesa. Os softwares vencedores receberão um selo "Qualidade Nacional em Software" para AMIGA, sendo analisados e publicados nas futuras edições da revista CPU/AMIGA.

3) Os programas premiados poderão ser comercializados pela PCI COMPONENTES DA AMAZÔNIA LTDA, e os autores terão participação sobre as vendas.

4) A escolha, o julgamento e a análise dos programas serão feito pela equipe técnica da revista CPU/AMIGA, ficando a cargo desta o critério a ser adotado para seleção dos programas vencedores. O critério de julgamento será único para todas as categorias. O resultado do concurso será soberano e não estará sujeito à contestação.

5) Não poderão participar os funcionários da BÔNUS RIO EDITORA LTDA.

6) Os 02 primeiros colocados (independentemente da categoria) receberão os seguintes premios:

1º prêmio: 1 microcomputador AMIGA A600 COM HD 40 Mb - 2 Mb

2º prêmio: 1 impressora COMMODORE INKJET

7) Do 3º ao 10º colocados receberão camisas CPU/AMIGA e assinaturas da revista CPU/AMIGA validas por 06 edições.

8) Havendo empate, o vencedor será escolhido através de sorteio.

9) Os demais participantes receberão assinaturas trimestrais da revista CPU/AMIGA.

10) A BÔNUS RIO EDITORA LTDA publicará relação dos vencedores na edição da revista CPU/AMIGA posterior ao julgamento do concurso.

11) Caso o premiado venha a receber seu produto, e este apresentar defeito de qualquer natureza, o mesmo deverá se dirigir à assistência tecnica oferecida pelo fabricante.

OBS: Para que possamos tornar viável a realização deste concurso, é imprescindível que tenhamos, no mímino, 50 participantes. No entanto, se não atingirmos tal número, mesmo assim, faremos o julgamento final do concurso até 15/06/94. Para participar do campeonato, o candidato deverá enviar a ficha de inscrição abaixo devidamente preenchida para Bonus Rio Editora Ltda, Caixa Postal 11750 - Cep 22022-970 - Rio de Janeiro - RJ. Acompanhada de uma listagem do programa impressa e em disquete de 5 1/4 ou 3 1/2 até 15/03/94. Sendo que a BÔNUS RIO EDITORA LTDA poderá recusar a inscrição de programas que não estejam de acordo com os criterios do campeonato, sem direito a contestação por parte do participante.

PARTICIPE!!! SÓ ASSIM VOCÊ ESTARÁ CONTRIBUINDO PARA A ASCENSÃO DA PLATAFORMA AMIGA NO BRASIL.

DADOS PESSOAIS:

NOME: ____________________

ENDEREÇO: ____________________

CIDADE: __________ CEP: __________ ESTADO: ____

TELEFONE/DDD: ____________________

CATEGORIA: ____________________

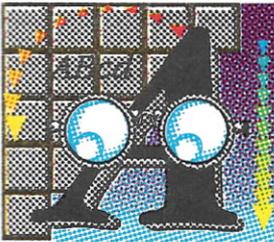
QUAL A ÁREA DE APLICAÇÃO DO SEU SOFTWARE?: ____________________

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO: ____________________

DADOS DO SEU EQUIPAMENTO: ____________________

LINGUAGEM USADA: ____________________

USA OUTROS PROGRAMAS DE APOIO? ____________________

ASSINATURA: ____________________

pois cada módulo do Vídeo Toaster pode ser considerado como um programa independente. Não há limites para as possibilidades de se usar AREXX, vamos ver agora como fazer isto sem dor.

PROGRAMAS DE APOIO AO TOASTER

Existem no mercado, diversos programas de apoio criados especificamente para o Vídeo Toaster, tais como: Montage; TRexx; Toaster Vision e outros. Também podemos encontrar programas usuais do Amiga, que podem se comunicar diretamente com o Toaster, dos quais dois bons exemplos seriam o **Art Department** (mais conhecido como ADPro) e **Show Maker**. São todos programas comuns que não exigem mais do que o micro para funcionar. Existem também periféricos, como controladores de gravação; TBC's; placas seriais e outros, que possuem programas para interagir com o Toaster. São a *turma* de apoio ao Toaster e você só estará explorando ao máximo sua placa se conhecer pelo menos alguns deles.

Falar de todos os sistemas de apoio ao Toaster nesta matéria iria torná-la muito extensa e certamente não se poderia explorar bem o assunto. Futuramente prometo destrinchar um por um destes periféricos e aviso aos usuários que serão muito bem recebidas por esta seção da CPU, qualquer colaboração em forma de artigo ou mesmo cartas com dúvidas sobre este fantástico mundo de periféricos que orbitam a placa Toaster. Mas também não vou só jogar o assunto no ar e deixar um mar de dúvidas, escolhi para esta matéria dois temas essenciais e que poucos usuários do Toaster tem conhecimento da facilidade de usar.

FONTES DE LETRAS

Até a versão 2.0, o Toaster não permitia a acentuação pelo padrão tradicional do Amiga. Imagino que qualquer usuário de Amiga sabe que se pode acentuar no micro usando a tecla ALT seguida de: F (agudo); G (crase); H (circunflexo); J (til) e K (trema), além de ALT + C para o cedilha. É um processo excelente e que por ser padronizado facilita muito a nossa vida com um idioma cheio de acentos.

Não sei porque a New Tek só decidiu colocar este padrão no Toaster a partir da versão 4000 e conseqüentemente na versão 3.0. O fato é que finalmente a opção está disponível e os usuários de Toaster podem parar de sofrer com as fontes acentuadas que andaram atormentando muita gente no Brasil.

Nada contra o excelente trabalho de alguns profissionais que se dispuseram a criar estas fontes. No entanto como cada um decidiu a disposição das teclas de forma diferente sempre foi difícil trabalhar com o CG quando se tinha que acentuar algo, além do mais as fontes sempre foram poucas e caras o que estimulava a pirataria das mesmas e conseqüentemente desestimulava quem as fazia. Quem chegou a comprar estas fontes pode até continuar a utilizá-las, só que os que têm um Toaster 4000 ou o 3.0 em um Amiga 2000 com ROM igual ou superior a 2.0, está finalmente livre do fantasma da acentuação.

Nas fontes que acompanham os novos pacotes de Toaster, ainda não se encontram muitos acentos, mas eles estão lá em alguns bancos e pode ter certeza que irá encontrá-los nos pacotes de fontes vindos do exterior, mas só quando levarem o título **INTERNATIONAL FONTS** (Fontes Internacionais).

Acontece que a partir da ROM 2.0, o sistema operacional do Amiga passa a reconhecer as fontes padrão CG (Computer Graphics) que normalmente têm acentos. Acontece também, que as novas versões de Toaster aceitam as fontes CG e as fontes CG quase sempre são internacionais, então

VÍDEO TOASTER

APROVEITANDO OS RECURSOS DO SEU VIDEO TOASTER

temos um novo banco respeitável de fontes, pois fontes CG são figurinha fácil em programas como Professional Page e Page Stream e proliferam nos EUA a um custo bastante baixo.

Se preferir criar as suas próprias fontes CG, basta usar o excelente programa Type Smith, que custa apenas US$ 100 nos EUA (mais barato que um pacote de fontes) e permite fazer fontes a partir de desenhos em gráfico vetorial. Não pense, porém, que fazer fontes é um trabalho fácil, é preciso alguma disposição, paciência e uma dose de arte para se conseguir um bom resultado.

Os mais ricos filões de fontes não estão nos micros AMIGA e sim nos PC's e Mac's e aqui vai a dica que prometi lá em cima. Basta trazer para seu amiga pacotes de fontes padrão **ADOBE POSTSCRIPT** que elas podem ser convertidas para o formato CG. O Type Smith pode fazer esta conversão, mas existem vários outros programinhas só para fazer isto, sendo que considero muito prático o FONT MANAGER, que vem junto com o PROFESSIONAL PAGE.

Depois de convertidas para CG, as fontes ainda tem que passar pelo programa INTELLIFONT (diretório System do seu Workbench 3.0) para serem reconhecidas pelo sistema operacional do Amiga e conseqüentemente pelo Vídeo Toaster.

Após as devidas conversões é só entrar no Toaster CG e ler as fontes pelo nome, escolhendo apenas os que têm a extensão ".font", já que cada nome de fonte tem cinco arquivos diferentes para o formato CG.

Parece complicado, mas o processo todo não leva mais que alguns minutos e as fontes ADOBE existem em abundância e não custam caro. Se acha muito complicado e não está a fim de montar seu próprio patrimônio de fontes preferindo compra-las prontas, fique a vontade, pois o preço agora certamente irá cair bastante, lembre-se porém de exigir o padrão de acentuação do Amiga.

CRIANDO SEU PRÓPRIO BANCO DE EFEITOS

Se andou pesquisando lá no SETUP do seu Toaster deve ter topado com uma opção LOAD/SAVE PROJECT e se foi curioso o suficiente já sabe que pode optar por vários Bancos de Efeitos diferentes. Este efeitos até podem ser modificados e configurados manualmente, mas não aconselho ninguém a tentar fazê-lo sem ler e entender totalmente o manual do Toaster ou ... ... ou usar um dos inúmeros programas que já existem só para fazer esta atividade. Considero ótimos o TOASTER TOOL KIT e o TOASTER VISION, que além de permitir a personalização dos bancos de efeitos de forma fácil e agradável ainda permitem "coisinhas" como: Compactar o conteúdo do FRAMESTORE; CRIAR seus próprios efeitos a partir de animações geradas pelo DeLuxePaint, Brilliance, Adorage ou o próprio Light Wave.

Como se não fosse suficiente, estes programas ainda permitem que se crie SCRIPTS com os efeitos do SWITCHER, de forma a seqüenciar alguns efeitos. Nesta categoria situa-se também o TREXX (que considero excelente). Ao desenvolver esta atividade, os programas nada mais fazem do que criar rotinas em AREXX, a grande vantagem é que as rotinas são criadas a partir de uma interface gráfica com a aparência do próprio SWITCHER do Vídeo Toaster e não exige nenhum conhecimento de programação.

Antes de correr para procurar estes programas um aviso importante. Todas as versões destes programas foram projetadas para trabalhar com o Toaster 2.0 ou inferior e a maioria das suas opções não funciona com as versões novas do Toaster, portanto é bom pôr um freio na pressa e checar a compatibilidade das versões antes de gastar suas *verdinhas*.

Certamente, neste momento em que você está lendo esta matéria, já estarão disponíveis versões dos programas citados, para o Toaster 4000 e 3.0. Como no momento da confecção desta, ainda não existiam tais versões, fico devendo uma análise mais apurada destes programas.

FINALIZANDO

Criar fontes ou efeitos, ou montar seus próprios periféricos não é para qualquer um e espero que não entendam estas palavras de forma pejorativa, acontece que alguns sabem desenhar e outros não, alguns adoram mexer com ferro de soldar e circuitos elétricos e outros não. Portanto, se não se julga capaz de partir para a criação sempre irá restar o produto comercial dos que tem mais facilidade para isto.

Ao encarar a produção de fontes, efeitos e periféricos no mercado nacional defrontamo-nos com duas necessidades: **a dos usuários**, que querem bons produtos a um custo razoável e **a dos produtores** que precisam ganhar alguma coisa com seu trabalho, para poderem continuar produzindo.

Fica então meu apelo para o bom senso de ambos os lados, o produtor não pode explorar o usuário, cobrando muito caro por seu trabalho e se o fizer, caberá ao último boicotar quem não oferecer bons produtos a custo decente.

Já o usuário tem por obrigação **JAMAIS** incentivar a pirataria, seja de produtos nacionais ou não. Independente do seu custo, nenhum produto pirateado dará bons resultados para quem o usa e gostaria de lembrar que aquela cópia que você dá inocentemente (ou nem tanto) ao seu amigo na verdade estará eliminando uma venda. As tradicionais *vaquinhas* também achincalham o mercado e se isso for feito com produto nacional, não haverá, tão cedo, bons produtos disponíveis.

Como lido diariamente com produtores e usuários (pertenço inclusive às duas categorias) estou cansado de ouvir a mesma queixa de ambos:

Do produtor:
- cobro caro porque o usuário pirateia!

Do usuário:
- pirateio porque o produto é caro!

Qualquer pessoa inteligente sabe que é fácil quebrar este círculo vicioso, basta que os dois lados recuem um pouquinho e usem a própria consciência, todos temos a ganhar com isso, principalmente o mercado do nosso micro, que se for aumentado passará a oferecer sempre mais e melhores opções. ❑

Artigo

GURU MEDITATION

SEU AMIGA TRAVOU, E AGORA?

Essa não, outra vez... Se você é programador e já tentou fazer alguma experiência no Amiga em C, assembler, ou mesmo em AMOS, é quase certeza de que já viu esse distinto senhor, um tanto quanto chato, aparecer para você com suas mensagens indecifráveis.

Paulo Fernando Larini

Não precisamos ir tão longe, muitas vezes, sem mais sem menos (o que é raro ocorrer) está lá ele de novo...

Você pára para pensar e imagina: "Qual será a linguagem deste meu GURU? Hebraico, Aramaico?". Não, não tem nada a ver com elas, e nem com nenhuma outra que conheçamos. Na verdade aqueles números que aparecem querem dizer muita coisa, e pode ajudar a você programador a sanar o seu erro.

QUANDO O AMIGA "SAI DO AR"

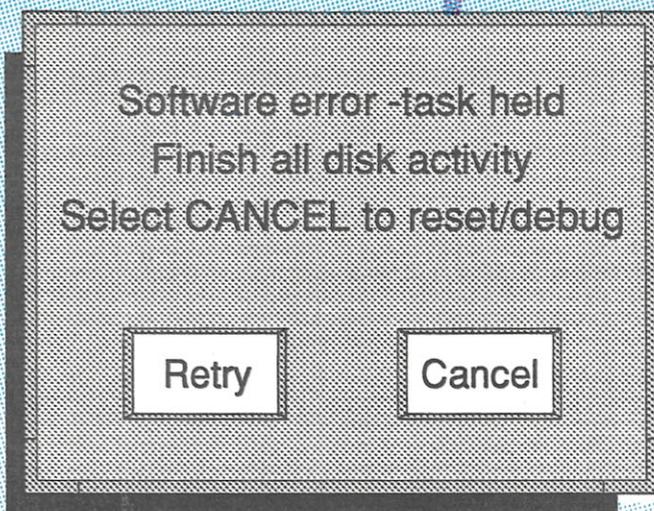
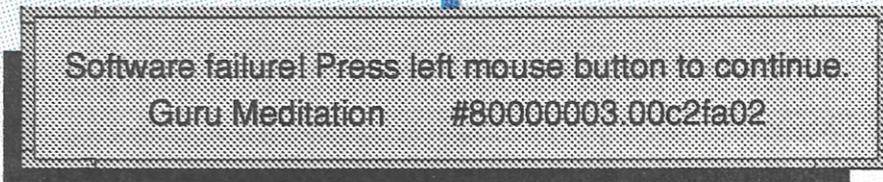
Quando possível, o sistema do Amiga trava o REBOOT, e exibe um *request* no vídeo. Isso geralmente acontece quando estamos trabalhando com o sistema operacional com janelas. Quando for encontrado algum erro num jogo, por exemplo, dificilmente o *request* irá aparecer. Este *request* se parece com a figura 1.

Se você estiver no Workbench, poderá salvar todos os arquivos em que por ventura estiver trabalhando. Tente fazer isso o mais rápido possível, pois uma vez no sistema de alerta, o micro pode resetar a qualquer momento. Após isso escolha CANCEL para que o micro possa resetar e exibir a mensagem do GURU.

FIGURA 1

Software error -task held
Finish all disk activity
Select CANCEL to reset/debug

Retry   Cancel

O SIGNIFICADO DOS NÚMEROS

Quando o Amiga entrar realmente em crash, o led do POWER irá piscar alguns segundos, e logo após, o micro exibirá um alerta como o da figura 2.

Existem dois tipos de erros que geralmente ocorrem:

- Erro no processamento de alguma instrução do microprocessador.
- Erro no próprio sistema do Amiga.

FIGURA 2

Software failure! Press left mouse button to continue.
Guru Meditation   #80000003.00c2fa02

GURU MEDITATION

SEU AMIGA TRAVOU, E AGORA?

ERROS DO PROCESSADOR

A mensagem exibida será algo como:

Guru Meditation #000000x.yyyyyyy

- x pode ser alguns desses valores:

2 Erro no Bus erro no Hardware
3 Erro de endereço Endereço impar foi usado para armazenar uma Word ou uma Long word
4 Illegal Instruction
5 Divisão por zero
6 Instrução CHK
7 Instrução TRAPV
8 Violação de sistema
9 Trace
A Emulação de código 1010. Instrução com valor entre A000-AFFF.
B Emulação de código 1111. Instrução com valor entre F000-FFFF.

yyyyyyy é o endereço que ocorreu o erro, (talvez você já tenha percebido isso). Normalmente é um endereço dentro do seu próprio programa.

Por exemplo, supomos o seguinte GURU: #00000005.00078090. O significado da mensagem é: o processador tentou dividir um número por zero. Assim, fica muito mais fácil descobrir o que aconteceu de errado.

ERROS NO SISTEMA

A mensagem exibida neste caso será neste formato:

Guru Meditation #aabbccc.ddddddd

O código 'aa' indica se o erro ocorrido foi fatal ou se foi *Recoverable*. Se o erro for fatal 'aa' começará com 8, caso contrário, 0. Na versão 2.0 e nas mais novas, o *Recoverable* não provoca um reset da máquina, ele apenas mostra uma mensagem de alerta.

O segundo 'a' diz em qual biblioteca do sistema foi encontrado o erro. 0 diz que não houve erro deste tipo.

- BIBLIOTECAS:

01 Exec Library
02 Graphics Library
03 Layers Library
04 Intuition Library
05 Math Library
06 CList Library
07 AmigaDOS Library
08 RAM Handler Library
09 Icons Library

- DEVICES:

10 Audio Device
11 Console Device
12 GamePort Device
13 Keyboard Device
14 Trackdisk Device
15 Timer Device

- RESOURCES:

20 CIA Resource
21 Disk Resource
22 Misc Resource

- OUTRAS:

30 BootStrap
31 Workbench
32 Disk Copy

Exemplos:

02: Erro não fatal na *graphics.library*
82: Erro fatal na *graphics.library*

SEU AMIGA TRAVOU, E AGORA?

80: Erro fatal (0 indica erro de processamento como vimos anteriormente).

'bb' indica qual foi a causa do problema que gerou a mensagem de GURU. Logo abaixo temos uma lista de todos os valores que são usados:

01 Sem memória
02 Impossibilitado de criar uma biblioteca
03 Impossibilitado de abrir uma biblioteca
04 Impossibilitado de abrir um device
05 Impossibilitado de abrir um *Resource*
06 Erro de E/S (entrada/saída)
07 Sem sinal

'cccc' especifica algumas informações adicionais, que estão descritas na tabela 1.

Finalmente, (dddddd dd) pode ser:

1. Endereço de onde ocorreu o erro.
2. Se o erro ocorreu por alocação de desalocação, devolve o endereço do bloco.
3. Se apesar de tudo o erro não foi previsto, o GURU exibe o número 48454C50. Depois você verifica o que isso quer dizer, substituindo os bytes pelo seu correspondente em ASCII.

E é isso, 90% destes erros não ocorrem quase nunca. Os erros mais comuns são os:

- Erro de endereço (*Adress error*). O programa tenta por uma word ou uma long numa memória ímpar.
- Divisão por zero.
- Instrução ilegal.

Depois de ter lido este artigo, você com certeza vai dar sempre uma olhadinha na mensagem do nosso sábio GURU. ❑

Paulo Fernando Larini
estuda Processamento de Dados na Universidade Estaduas de Maringá - PR.

TABELA 1

- Exec Library:

Código	Descrição
01000000	
81000001	Algum vetor do 68000 deu erro
81000002	"Checksum' na Execbase. Ponteiro para a exec.library não aponta para o devido lugar
81000003	Erro de somatória(=checksum) em uma biblioteca
81000004	Sem memória para receber a biblioteca
81000005	Erro numa parte da memória
81000006	Sem memória para interrupções
81000007	Erro na função InitStruct()
81000008	Valor ilegal para um "semaphore"
81000009	Tentou desalocar uma memória já desalocada
8100000A	Exception do 68000 ilegal

- Graphics Library:

Código	Descrição
02000000	
82010000	Sem memória para gráficos
82010006	Frame muito longo, sem memória para armazenar
82010007	Frame muito curto
02010009	Sem memória para 'TmpRas' (TmpRas é uma variável usada na impressão de textos via graphics.library)
8201000A	Sem memória para a função BltBitMap()
8201000B	Sem memória para tratamento com regiões
82010030	Sem memória para criar outra screen
82011234	Emergência, memória não avaliada

- Layers Library:

Código	Descrição
03000000	
83010000	Sem memória para Layers

- Intuition Library:

Código	Descrição
04000000	
84000001	Gadget escolhido não existe
04000001	Erro na forma de um GadgetTye
84010002	Sem memória para criar uma porta de dados
04010003	Sem memória na hora de alocar
04010004	Sub alocação, sem memória
84010005	Alocação plana, sem memória
84000006	Box top
84010007	Open screen, sem memória
84010008	Open screen, sem memória para alocar raster
84000009	Open sys screen, tipo desconhecido
8401000A	Sem memória para incluir gadgets
8401000B	Open Window, sem memória
8400000C	Erro de status na chamada da intuition.library
8400000D	Mensagem estranha recebida pelo IDCMP (coletor de mensagens do amiga: mouse, diskchange, teclado ...)
8400000E	Algum erro estranho
8400000F	Impossibilitado de abrir *Console Device*

- Amiga DOS Library:

Código	Descrição
07000000	
07010001	Sem memória na execução do startup
07000002	Não encontrou uma 'EndTask'
07000003	Erro no Qpkt
07000004	Mensagem recebida sem explicação
07000005	Liberação de algum vetor falhou
07000006	Bloco de disco com erro
07000007	Bitmap com erro
07000008	Key já livre.
07000009	Checksum com erro
0700000A	Erro de disco
0700000B	Key fora de parâmetro
0700000C	Overlay estranho

- RAM Library:

Código	Descrição
08000000	
08000001	Sem overlays nos 'seglists' de memória

- Trackdisk Device:

Código	Descrição
14000000	
14000001	Erro de ajuste
14000002	Erro no tempo de espera

- Timer Device:

Código	Descrição
15000000	
15000001	Request estranho
15000002	A fonte do amiga na formece 'ticks'

JÁ NÃO É DE HOJE QUE A MULTIMÍDIA TORNOU-SE UMA REALIDADE AO ALCANCE DA MAIORIA DOS USUÁRIOS DE MICRO-COMPUTADORES, E COMO JÁ FOI DITO, OS USUÁRIOS DO AMIGA NÃO ESTÃO FORA DESSA LISTA. MAS PARA QUE ISSO SE TORNE UMA REALIDADE INCONTESTÁVEL, FAZ-SE NECESSÁRIA A PRESENÇA DE UM EQUIPAMENTO MUITO IMPORTANTE: O DRIVE DE CD-ROM.

Gilberto Prujansky Domingues

Na última edição levei até vocês a polêmica estorinha da multimídia, na qual cheguei a fazer desabafos sobre a injusta posição em que o Amiga fica neste mercado, mas o que ficou óbvio, foi a onipresença de drives de CD-ROM em qualquer ambiente multimídia, e o que ficou realmente faltando foi como se utilizar de um drive desses com o Amiga que temos em mãos. Esta foi a pergunta que todos se fizeram, como acoplar uma belezinha dessas no meu micro, como funciona, o que eu preciso e etc. Vamos portanto, tentar dirimir todas estas dúvidas e dar soluções das mais *Brasileiras* possíveis!

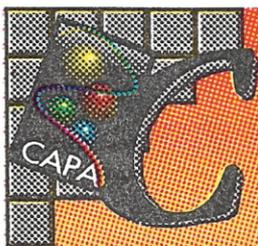
COMO FUNCIONA

Simplificadamente, o CD-ROM drive lê CD's igualzinhos aos de música, que você com certeza conhece. Portanto se colarmos um CD de música ao lado de um CD de informações, obviamente sem nenhum rótulo, ninguém saberá diferenciá-los, a não ser o seu CD-ROM drive. As informações gravadas num CD de música e num CD de informações são totalmente diferentes, porém são gravadas através do mesmo método, e é por isso que um CD-ROM também pode tocar música, e por conseqüência, todo CD-ROM drive que se preze tem um jacket para fones de ouvido na sua parte frontal! Colocar um CD de música num CD-ROM, fará com que o aparelho toque normalmente as músicas, dependendo do software que estiver usando, é claro! Já o contrário obviamente não ocorre, tendo em vista que o CD player que tens em tua casa só possui a finalidade de transformar as informações do CD em som! Se colocar um CD de informações num CD player normal, o máximo que vai acontecer é ele mostrar, em forma de tempo (por exemplo: 65:30 min.), o quanto de informação tem gravado ali, e nenhum som será emitido.

Cada CD de informação, como o próprio nome já diz (ROM-Read Only Memory, que quer dizer Memória Apenas de Leitura), só pode ser lido e não gravado, é como se o CD estivesse permanentemente protegido, e nada mais poderá se gravado ali, mesmo que ainda esteja sobrando vários MegaBytes livres no CD! O sistema, no caso o Workbench, vai ver o drive de CD-ROM como se fosse mais um device, do tipo do HD, que como tal tem de ser feito um mountlist. E para isso algumas poucas empresas já colocaram no mercado alguns softwares para facilitar esse mountlist, veremos isso mais adiante. Portanto não há nada de complicado no funcionamento de um CD-ROM, funciona basicamente como um HardDrive, só que removível, a qualquer momento pode-se retirar 650Mb de informação e trocá-los por outros 650 Mb totalmente diferentes!!

Mas se o CD-ROM não grava, como as informações estão ali, prontas para serem lidas? Bem isso já é um processo bem diferente de gravação do que estamos habituados em computadores, pois não é nada magnético, é apenas físico! Para se confeccionar um CD basta apenas ter um HD, de preferência bem grande para não desperdiçar espaço no CD, colocar todas essas informações que quer ter num CD-ROM neste HD e depois levá-lo a empresa que faz o serviço de gravação, como a MultiService ou a SONY, que eles se encarregarão de passar as informações do HD para os CDs, que vão ser gravados fisicamente numa liga de alumínio e depois revestidos com uma resina especial, o que vai garantir a durabilidade do CD!

O QUE É PRECISO?

Quase todos os CD-ROM drives são controlados pelo padrão SCSI, o que torna bastante fácil a adaptação de um deles no Amiga. O único modelo que sofre neste aspecto é o A-600, que até agora não se tem notícia de controladoras SCSI para este modelo, e sinceramente, dificilmente aparecerá. No entanto,

CD-ROM

ADAPTE UM AO SEU AMIGA

os mais novos Amigas, o 1200 e o 4000, têm como padrão de controladora do tipo IDE, mas já foram lançadas placas que utilizam o padrão SCSI para ambos. No caso do 4000, foi lançado recentemente a placa 4091 da Commodore que além de SCSI-2, tem uma taxa de transferência de até 10MB por segundo!!! E no caso do 1200, que tem apenas um slot no trapdoor, foram lançadas placas no estilo *combo* que além de controladoras tipo SCSI, podem também ser aceleradoras, expansões e relógios reais ao mesmo tempo, para não desperdiçar este único slot! Dentre elas pode-se citar como uma das melhores, a **GVP SCSI-RAM board** e a **CSA Twelve-Gauge**!! Para os demais micros, como o 2000 e o 500 todos já sabem quais são as melhores placas e muitos já devem ter as suas, mas no caso do Amiga 500 aconselho a compra do A-570, que além de oferecer tudo o que um CD-ROM tem para oferecer ainda vai ter total compatibilidade com o **CDTV**, sem precisar de software adicional. E o pessoal do 3000 então nem se fala, já vem com uma controladora SCSI de fábrica, é só conectar!

É só conectaaar?!?! Bem, como eu já disse acima, não basta apenas conectar, tem que ter o software! E como já disse também várias empresas têm softwares controladores de CD-ROMs, mas são todos parecidos, só tem a função de fazer o mountlist apropriado, e dentre todos os softwares o que está mais avançado é o da **XETEC INC.**, que no final do artigo dou o endereço para que os interessados possam solicitar sua cópia, no entanto vou logo avisando que deve estar em torno dos U$50, fora as taxas e remessa! Apesar de nós aqui do Brasil estarmos todos acostumados a ver softwares baratinhos, todos sabem que é tudo pirata, e além dos caras terem trabalhado bastante para produzir tal software, para os padrões estrangeiros o preço até que está bastante razoável, portanto pare de fazer esse ***biquinho***, tá!

MAS E O DRIVE EM SI?

O drive em si não tem muito mistério, qualquer CD-ROM drive que seja controlado pelo padrão SCSI servirá. Quando for comprar um pergunte se é SCSI, se lê padrão ISO 9660, que é o padrão de gravação quase unânime, e pronto, o resto que vier é lucro! Digo isso porque há alguns outros sistemas de gravação e cada drive tem uma velocidade de acesso e leitura, e etc. Portanto saiba que ao ver as diferenças de preço, não se preocupe, procure comprar um que seja de uma marca conhecida, Sony, NEC, Panasonic, Pioneer, mas saiba que vai estar pagando pelo o que está levando. Nesse caso dos CD-ROM drives, quanto mais caro, melhor!!

PRÓS E CONTRAS

O CD-ROM veio satisfazer um grande número de pessoas que precisava ter muita informação à mão, como telas, clipart, programas shareware, enciclopédias e todo e qualquer tipo de informação. Mas infelizmente não veio satisfazer aos que precisam de rápido acesso a todas essas informações, pois os CD-ROMs, inicialmente têm uma taxa de transferência de 150K por segundo, isso mesmo, apenas 150K! Isso acontece porque os CD-ROMs são baseados nos CD players que não precisavam de velocidade para reproduzir as músicas! No entanto, empresas como Pioneer, NEC e Sony já desenvolveram drives com maior velocidade de acesso, mas que ainda raramente passam dos 600-800Kb por segundo. Também tem de se levar em conta que os CD's de informação precisam de muito mais precisão, pois se um CD player ler um bitzinho errado dentre os 150K que compõem um segundo de música, não faria a menor diferença, pois seria necessário um ouvido sobre-humano para se perceber, enquanto se o CD-ROM perder um bit de um programa, podem ocorrer as mais inesperadas consequências.

E ainda, apesar do CD não poder ser gravado diretamente pelo usuário, o seu preço de custo faz com que ele seja um vencedor no mercado. Sem contar que com a dificuldade quase total de pirateação, as softhouses, quase em sua totalidade, preferem fazer programas para esse tipo de mídia.

Já existem, no entanto, alguns devices de gravação de discos ópticos, que podem ser lidos num CD-ROM drive normalmente, é praticamente um CD mesmo. Os feixes de Laser que refletem num CD normal, refletem da mesma maneira num disco óptico, que custa em média U$5! No entanto, estes devices custam em torno de U$4000!!! Apesar do preço, e dependendo das suas intenções de trabalho, é um caso a se pensar... Pro pessoal de Toaster, ou mesmo quem queira trabalhar com computação gráfica, um aparelho que pode gravar 650Mb num disco que custa U$5, vale muito a pena!

Para aqueles que se interessaram, aí está o endereço da Xetec:

XETEC, Inc.
2804 Arnold Rd.
Salina, KS 67401
Tel.: (913) 827-0685

Gilberto Prujanski Domingues
é Diretor da Ocelot Systems Informática Ltda.

O QUE A CPU TEM EM COMUM COM AS MELHORES REVISTAS TÉCNICAS DA EUROPA ?

O DISKETE DE PROGRAMAS !

É isso mesmo, agora a sua revista traz a opção de adquirir um sensacional disquete com o melhor dos disquetes que são distribuidos lá no primeiro mundo. A força do seu *AMIGA* vai crescer com os melhores programas PD (Domínio Público) e "demos" fantásticos. Mas não é só isso, além de selecionar os melhores programas, estes terão seus manuais traduzidos para o português (mantendo os originais em inglês para os que dominam o idioma). Os disquetes ainda irão conter textos inéditos dos melhores colaboradores de CPU e cursos interativos para você poder explorar o melhor de seu *AMIGA*. Só que você leitor merece ainda mais e irá encontrar material totalmente desenvolvido no Brasil, provando que a linha *AMIGA* conta com uma grande força de desenvolvimento nacional. É pedir e conferir, veja a seguir o que você irá encontrar no número 1 do seu "BD", abreviatura para "The Best of the Disks", que traduzido quer dizer: o melhor dos disketes.

VIRUS CHECKER 6.30

A mais recente versão do melhor Caça-Virus para a linha AMIGA. Checa inclusive arquivos compactados.

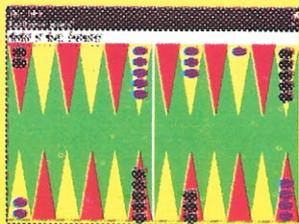
NÃO LIGUE SEU MICRO SEM ELE !

PARNET (PARallel NETwork)

Software e hardware (apenas um cabo fácil de fazer) que permite a conexão direta de dois micros AMIGA (de qualquer modelo), de forma que ambos possam compartilhar arquivos e periféricos. Perfeito para usar aquele A500, injustamente abandonado, junto com seu novíssimo A4000. Um micro sem HD poderá acessar o HD de outro. Usa apenas a porta paralela do micro. Documentação completa em português, incluindo esquema para montagem do cabo.

BD_GLOSSÁRIO

Tudo que você queria! Glossário de termos para conhecer seu micro. Com opções para entrada de novos termos. Pesquisa por texto ou por verbete. 100 % desenvolvido no Brasil. Autor: Divino C. R. Leitão.

GAMÃO

Um dos mais nobres jogos de tabuleiro. Mistura sorte e estratégia. Acompanha texto ensinando a jogar.

WB GAMES

Games no Workbench. Mines Wiper; Othelo; Bolder Dash e outros excelentes joguinhos iguais aos encontrados em Windows, direto no WorkBench do seu AMIGA. Ajuda a passar o tempo enquanto espera o computador fazer alguma atividade.

E MUITO MAIS... VEJA NA PÀGINA AO LADO!

MANDAMENTO DO USUÁRIO INTELIGENTE: NÃO FAÇA COPIAS ...

. . . deste disco para seus amigos, ensine-os que adquirindo legalmente e prestigiando o desenvolvimento de novos produtos o seu equipamento irá ser beneficiado com novos e melhores lançamentos. A maioria dos programas aqui contidos é de domínio publico e portanto podem ser copiados gratuitamente, mas a seleção dos programas, tradução dos manuais e preparação deste disco tem um custo bastante alto. quanto mais discos forem vendidos menor será o custo final.

Comprando legalmente este disco, você garante que haverá outros no futuro!

The BEST of the DISKS #1

VEJA O QUE MAIS VOCÊ VAI RECEBER!

COMPACTADOR LHA APRENDA A USAR

Versão mais recente de um dos melhores compactadores de arquivo do Amiga, com seu manual de uso já traduzido para o português, ensinando como usar este tipo de programa. No texto, dicas de como instalar o compactador no Directory Opus e no Disk Master.

GERADOR DE EFEITOS PARA VIDEO

Programa simples com Color Bar, escala de cinza e outros efeitos de uso corrente em vídeo produção.

POWERPACKER PATCHER

Programa indispensável que permite ler arquivos de imagem, texto, sons e outros arquivos compactados pelo Power Packer, sem necessidade de descompactar os arquivos.

Acompanha texto explicativo de como usar este recurso.

ICON MASTER

Um dos melhores programas para você criar ou editar seus ícones. Apesar de ser um programa já antigo, permite editar ícones mesmo para o WB 3.0. Dê um toque de originalidade no seu WorkBench.

BD CLIP ART #01

Uma coleção de imagens selecionadas para usar em seu programa grafico preferido.

TELA BD

Uma imagem em destaque, feita pelos próprios leitores de CPU. Este mês a imagem selecionada (e única participante) foi criada por Divino C. R. Leitão e foi muito aplaudida pela esposa e também pela mãe, (ambas do autor) que respectivamente são mãe e avó da modelo que deu origem ao desenho. Caso os leitores não participem enviando suas imagens corre-se o risco de repetir a dose na BD número 2.

BD CLIP SOUND #01

Uma coleção de sons no formato IFF prontos para usar em qualquer programa. São ruídos de diversos tipos, que podem dar vida a uma animação ou a seus jogos. Neste número há tiros, explosões, barulho de motor e alguns beeps muito esquisitos.

BRINDE SURPRESA

Você só vai descobrir quando botar a BD #1 em seu micro ...

COMO USAR O SEU DISQUETE

Usar o disquete BD é muito fácil, o disco foi organizado de forma a facilitar ao máximo o uso dos programas, porém usuários que não estão familiarizados com o uso de descompactadores podem se confundir, portanto aí vão algumas dicas para você usar mais rápido o seu disquete.

- Se seu Amiga tiver menos que 1 Mb de memória é provavel que não consiga usar todos os programas, pois quase todos estão compactados e precisam de pelo menos 1 Mb para a descompactação. Neste caso, faça a descompactação em outro equipamento e copie os arquivos para um disquete pré-formatado, para usar em seu micro;
- Dê sempre o "BOOT" (ligar o computador) com o disquete BD, mesmo que tenha HARD DISK. As instruções de uso do disquete estarão disponíveis a partir de um Tutorial que será carregado logo após o BOOT.
- Para descompactar os arquivos, basta clicar duas vezes no ícone correspondente e depois procurar na RAM DISK pelo diretório correspondente, antes de usar, verifique se é necessário fazer instalação (neste caso haverá um ícone para tal) e quando não for necessário basta copiar o diretório para outro disquete ou o seu HD (é só clicar sobre a gaveta, manter o mouse pressionado para prendê-la ao Pointer e levar para o local desejado);
- Não deixe de ler os arquivos entitulados LEIA-ME, para fazer isto, basta usar o DUPLO CLIQUE sobre os ícones dos mesmos;
- Qualquer problema com o seu disquete, entre em contato com o AMIGA ON LINE, pelo telefone (021) 225-3646 entre 21:00h e 1:00h, que o atendimento será gratuito, ligações a cobrar não serão aceitas.

VENDAS SOMENTE POR CORRESPONDÊNCIA. NÃO HÁ REVENDAS CREDENCIADAS PARA ESTE PRODUTO. DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PELA

BÔNUS RIO EDITORA.
Caixa Postal 11750
CEP 22022-970
Rio de Janeiro - RJ

PARA FAZER SEU PEDIDO ENVIE ESTE CUPOM (OU COPIA) COM OS DADOS SOLICITADOS, PARA BÔNUS RIO EDITORA LTDA.

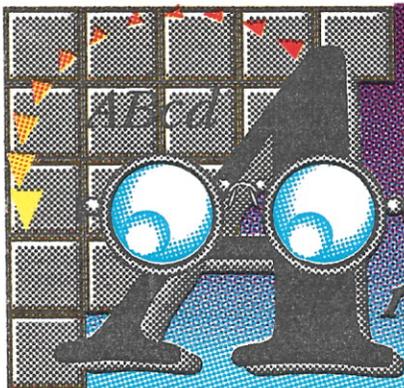
SIM, quero receber no endereço especificado ao lado, uma cópia do Disquete BD #1, pelo qual pagarei um dos valores, abaixo discriminados.

- ☐ CR$ 2.200,00
- ☐ CR$ 1.900,00 (Apenas para assinaturas ativas da revista CPU)
- ☐ CR$ 1.900,00 (Apenas para associados do AMIGA ON LINE)
- ☐ CR$ 1.600,00 (Quando assinante ativo e também associado do AOL)

OBS: Preços válidos até 15/01/94, após esta data o preço único será o equivalente a 10 dólares comerciais e estarão suspensos os descontos.

As opções de pagamento são exclusivamente por: cheque nominal a DIVINO C. R. LEITÃO, ou comprovante de depósito, no mesmo nome para: BANCO BRADESCO AGENCIA 3019 - CC 40791-7

Nome: ______
Rua: ______
Cidade: ______ UF: ______
CEP: ______
Telefone e DDD: ______

MODELO DO SEU AMIGA: ______
VERSÃO DO WB (1.2 - 1.3 - 2.0 - 3.0) : ______
DATA DE NASCIMENTO: ______

EDPLAYER 2.1

UM SHAREWARE COM VÁRIAS CARACTERÍSTICAS DE UM CD!

O EdPlayer é um fantástico music player capaz de tocar tanto modules do NoiseTracker e compatíveis quanto do MED 3.21 ou superior. Uma das características que tornam inovador é o fato dele funcionar como um CD Player, além é claro de parecer com um. Juntamente com o EdPlayer é fornecido o EdPlayer Jr. uma versão sem painel, controlada via AREXX e ideal para apresentações ou para economizar memória.

Fábio Gaion

CARACTERÍSTICAS

O EdPlayer possui muitas características interessantes, dentre elas, destacamos algumas que são consideradas mais importantes:

- Funciona como um CD player, ou seja, podemos selecionar várias modules e escolher entre tocá-las na seqüência, aleatoriamente ou ainda saltar de uma para outra.
- Tem a aparência de um CD player, ou seja, seu painel de controle é uma réplica de um painel de CD player.
- Ajusta a velocidade da música para o sistema Pal ou NTSC, sem a necessidade de Pal Booter. Além disso ele o faz automaticamente, detectando em qual sistema a música deverá ser tocada.
- Toca *modules* compactadas pelo PowerPacker. Para tanto ele utiliza a **PowerPacker.library** que já o acompanha.
- Possui um teclado musical que pode ser acionado quando desejarmos. Ele tem suas teclas coloridas de acordo com as notas tocadas na música.
- Pode ser usado em *interlace*, ocupando menos de meia tela e ganhando muito em resolução.
- Possui 3 VU's que podem ser selecionados e exibidos no display do seu próprio painel. Pode exibir ainda várias outras informações no display, entre elas, hora e data do sistema.
- Possui o controle liga/desliga filtro de agudos (Led).
- Pode sofrer a operação iconify.
- Possui até mesmo um efeito fade no pause.

HISTÓRIA

Não existem comentários a respeito da história do software ou das melhorias sofridas durante as mudanças de versões.

CÓDIGO FONTE

Não é fornecido o arquivo fonte do EdPlayer, embora existam alguns fontes de pequenos utilitários utilizados com a mesmo.

DISTRIBUIÇÃO

O EdPlayer é um shareware, portanto as pessoas que o acharem útil e quiserem ver novas versões do mesmo, poderão enviar uma doação no valor de US$ 10,00 para o autor. A doação é voluntária e vai de acordo com a consciência de cada um. Quem enviar esta quantia irá receber uma versão atualizada do EdPlayer mais um hack chamado Program Manager além de vários modules criados pelo irmão do autor e que não estão disponíveis em BBS's.

O EdPlayer pode ser distribuído por quaisquer meios, incluindo BBS's, discos PD ou serviços FTP. Ele também pode ser distribuído com programas de terceiros, desde que seja incluída uma nota a respeito da programas de terceiros, desde que seja incluído uma nota a respeito da distribuição gratuita e que não seja alegado falso **copyright** sobre ele.

Caso você pretenda distribuí-lo comercialmente entre em contato com o autor. O endereço se encontra no tópico sobre o autor.

Com relação aos docs, sempre que possível, é importante mantê-los pois exis-

EDPLAYER 2.1

UM SHAREWARE COM VÁRIAS CARACTERÍSTICAS DE UM CD!

tem tópicos que somente são abordados neles, como por exemplo, a interface com o AREXX.

Contudo, caso seja estritamente necessário, pode-se distribuir o EdPlayer sem os docs. Caso distribua-se também a ***library kd freq.library***, responsável pelo *file requester*, é importante manter o doc correspondente a ela.

O novo EdPlayer Júnior tem os mesmos termos de distribuição do EdPlayer.

AQUISIÇÃO

O autor cita o BBS **Somerton Telecomm II** como o seu BBS de suporte oficial. É lá que, primeiramente, são UpLoaded seus novos releases e UpGrades. Além do mais, conectando-se bem à tardinha ou à noite você poderá bater um papo com o Ed ou com seu irmão Al, que deverão estar na área de teleconferências. O **Somerton Telecomm II** tem como SysOp, Eric Parkin, localiza-se nos USA (Philadelphia, PA) e pode ser acessado através dos seguintes números: (215) 464-6775 (Modem) ou (215) 464-4461 HST.

Se você preferir pode adquirir este software diretamente comigo. Para isto solicite-o enviando um disquete mais a quantia referente a postagem registrada para o endereço abaixo:

Fabio Gaion
R. Cel. Geretto, 1036
CEP 14940-000 - Ibitinga - SP
Tel.: (0162) 42-4892

SOBRE O AUTOR

O autor do EdPlayer, Ed Mackey, é estudante na Universidade de Lehigh em Bethlenem, PA. Atualmente ele deve estar terminando seu curso de Ciência da Computação. Provavelmente ele não esteja mais em Lehigh depois de 1993. Talvez ele até se mude de Wayne, cidade onde mora atualmente. Mesmo que isto venha a acontecer sua PO Box continuará sendo mantida.

Quanto ao projeto EdPlayer, O Ed é responsável pela codificação, o seu irmão Al pelos modules e ambos pelos gráficos. Aliás, o Al possui vários modules incríveis que não vem junto com o EdPlayer por uma questão de economia de espaço em disco. Quem quiser adquiri-los deverá solicita-los enviando US$ 10,00 para o endereço abaixo:

Ed Mackey
PO Box 475
Wayne, PA 19087
USA

O Al e o Ed podem ser contactados pelos seguintes endereços eletrônicos:

- Al
Internet : MACKEY@enigmarider.edu
BitNet : MACKEY@RIDER.BITNET

- Ed
Internet : ELM4@Lehigh.edu
IRC : LineNoise

FICHA TÉCNICA

Nome	: EdPlayer
Versão	: 2.1
Autor	: Ed Mackey
Tipo	: Music Player
Categoria	: Aplicativo
Distribuição	: Shareware
Registro	: US$ 10,00
Discos	: 1

Fábio Gaion
cursa atualmente o 2º ano de Ciência da Computação na Unesp-Bauru e é um aficionado de longa data pelos microcomputadores Amiga.

DUNE II

The Battle for Arrakis

Nos tempos do futuro, o homem tem explorado muitos mundos viajando através do espaço para buscar as Especiarias. Especiaria, a mais preciosa substância, pode ser somente encontrada em um planeta em todo o universo. Este planeta é chamado Arrakis, mais conhecido como Duna. Ele é um planeta árido, desolado e inabitável com enormes desertos. Nunca cai chuva em Duna. Seu único atrativo são as Especiarias que se alojam debaixo da superfície. Essas especiarias possuem, dentro outros poderes, o efeito de prolongar a vida. Todos cobiçam DUNA.

E assim começa a saga de DUNA.

Em Duna I você é Paul Atreides, filho do Duque Letho Atreides. Os Harkonnens, há muito tempo inimigo de sua família, chegaram em Duna para controlar a produção de especiarias. Mas o Imperador do Universo apenas permitiu você está oportunidade para expulsar os Harkonnens para fora de Duna. Conseguindo isto, os Atreides terão o total controle da extração de Especiarias. A história começa em Duna, no Palácio do Imperador localizada em uma distância segura da Fortaleza Harkonnen. A partir daí você deve persuadir amigavelmente cada um do povo nativo de Duna, os Fremens, a lutar a seu lado contra os Harkonnens. Paralelo a isto você deve conseguir extrair o maior número possível de Especiarias.

Em Duna II o Imperador do Universo propõe um desafio a três Casas: os Atreides, os Harkonnens e os Ordos. A Casa que produzir maior quantidade de especiarias controlará Duna. Não existem territórios marcados e não existem regras de comportamento. Somente um casa deve prevalecer... você poderia escolher uma das três Casas para realizar as missões. Os Atreides possuem como terra natal o exuberante planeta chamado Caladan. Ele possui um clima ameno e as terras são viçosas e verdes. Os solos ricos e as condições climáticas permitem uma vasta variedade de atividades agrícolas. Eles possuem uma sociedade civilizada e respeitam a vida e os direitos de todos os civilizada e respeitam a vida e os direitos de todos os cidadãos. Os recentes séculos de desenvolvimento industrial e tecnológico aumentaram a prosperidade do povo de Caladan. Os Atreides não acreditam no uso desnecessário da violência e forjaram uma aliança com o povo nativo de DUNA, os Fremem. Os Harkonnens vem do planeta negro de Geidei Prime. Essa raça selvagem tem se expandido através do Universo. Eles são cruéis e impiedosos e não atribuem valor à raça humana. São incansáveis e fanáticos na busca pelo poder. Sua principal meta é a conquista militar de Duna. O planeta natal dos Ordos é desconhecido. Sabe-se apenas que é um mundo glacial e coberto de gelo. A Casa dos Ordos foi originalmente criada por um grupo de famílias ricas e inseguras. Elas se uniram em um cartel que é guiado pelo desejo de Créditos (Dinheiro) e também pelo desejo de controlar e manipular as coisas. Eles importam a agricultura e tecnologia das cercanias do Sistema Solar.

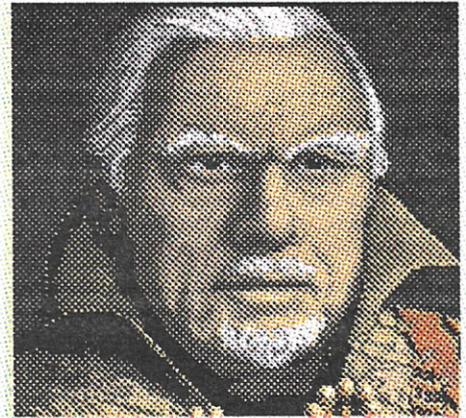
Atuando como comerciantes eles não produzem produtos físicos e confiam nas suas habilidades comerciais para sobreviver.

Após escolher uma das Casas você vai ficar diante do mapa da superfície de Duna. Ela está totalmente dividida, estrategicamente, em pequenos territórios.

Precisamente em 27 territórios. Independentemente da sua Casa escolhida, cada uma começará com seis territórios.

Os territórios de cor azul pertencem aos Atreides, os de cor verde aos Ordos e os de cor vermelha aos Harkonnem.

Como o leitor já supôs, você deverá conquistar todos os territórios "passando por cima" das outras Casas. Após ver o mapa de Duna você é incumbido de sua primeira missão pelo seu mentor. O melhor dos Atreides chama-se Cyril, o dos Ordos chama-se Ammon e o dos Harkonnens, por sinal muito simpático, chama-se Radnor. Em sua primeira missão o Alto Comando deseja que você consiga 1.000 Créditos. O único meio de se conseguir isto é extraindo Especiarias do solo, que serão conduzidas para as Refinarias e a partir daí serão transformadas em Créditos, ou seja, dinheiro. Com esses créditos você poderá construir novas instalações e veículos. Inicialmente a única construção que existe é o campo de Construções, onde nada poderá ser construído. O primeiro passo é construir placas de concreto, para criar base para suas posteriores construções. Feito isso você deve construir um Gerador de Força, pois sem ele as futuras construções não terão energia suficiente para funcionar. Finalmente você deve construir as Refinarias de Especiarias. Para cada Refinaria existe um veículo especial para a extração de especiarias do solo. Você deve ordenar que ele vá a um campo de especiarias e que comece a extração. Cada veículo do jogo tem um menu que permite determinar a função de cada um. Basta *clicar* em cima do veículo e o menu aparecerá. Tome muito cuidado com o seu veículo, pois os Vermes da Areia podem devorá-lo a qualquer momento. Os campos de especiarias são facilmente localizáveis. Eles possuem uma cor alaranjada. Após terminada a operação de extração, os veículos retornam automaticamente para as refinarias, para descarregar as especiarias que serão, estão, convertidas em créditos. As operações de extração de especiarias devem ser feitas até que o seu objetivo seja alcançado.

Na segunda missão o Alto Comando ordena que você consiga 2.700 créditos. Todos os procedimentos iniciais devem ser realizados novamente. Agora você tem disponível uma nova instalação para ser construída: o Radar.

Se você for suficientemente inteligente vai evitar um conflito com as outras Casas, nas duas primeiras missões. Depois eles serão inevitáveis. Quando você termina uma missão é mostrada a quantidade de especiarias que você e o inimigo extraíram, a quantidade de unidades destruídas e a quantidade de construções destruídas. Também é atribuindo a você um título, de acordo com a sua performance.

Depois, novamente aparece o mapa de Duna, para que você escolha o novo território a ser conquistado.

Conforme você conquista novos territórios, novas missões (mais difíceis, claro!) são dadas a você. Também, novos veículos e novas construções estarão disponíveis.

Para você conhecer essas e talvez obter algumas dicas você poderá consultar o seu mentor a qualquer momento, durante uma missão. Para isto basta "clicar" na parte superior da tela, onde esta escrito MENTAT. Ele aparecerá e você poderá obter as informações de muita importância para atingir objetivos. Se você tiver preguiça de consultar o seu mentor, todas as instalações e todos os veículos estão descritos adiante.

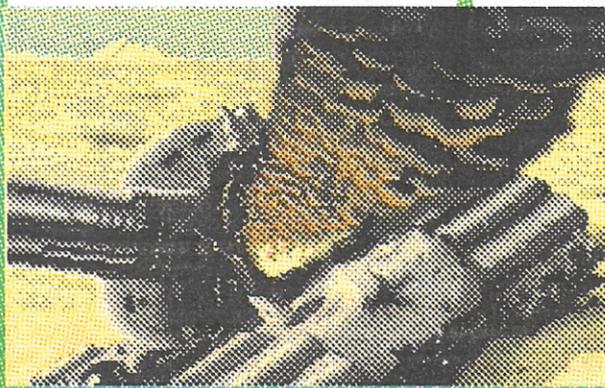
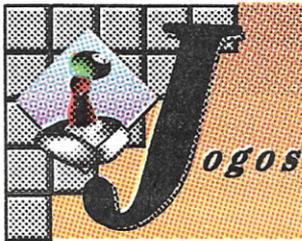
Duna II é um grande da Westwood, a mesma produtora da série Eye of The Beholder, que merece uma grande atenção, principalmente pela turma dos "curtidores" dos jogos de estratégia.

CONSTRUÇÕES

QUARTÉIS
ENERGIA NECESSÁRIA: 20
Os quartéis são construções que permitem treinar soldados, constituindo uma infantaria de leve poder de fogo. A infantaria e de extrema importância, pois proporciona uma boa defesa em missões de extração de especiarias.

PLACA DE CONCRETO
As placas de concreto proporcionam uma base estável para as construções, permitindo-as operar na máxima eficiência possível.

CAMPO DE CONSTRUÇÕES
ENERGIA NECESSÁRIA: AUTO-ALIMENTADO
É necessário para a construção de quaisquer outras construções.

DUNE II
The Battle for Arrakis

FÁBRICA DE VEÍCULOS PESADOS
ENERGIA NECESSÁRIA: 35
A Fábrica de Veículos Pesados produz todos os veículos de grande porte, de grande blindagem e de maior armamento. Exemplo: Tanque de Combate, Tanque Sônico, Veículos Extratores de Especiarias, etc.

FÁBRICA DE ALTA TECNOLOGIA
ENERGIA NECESSÁRIA: 35
A Fábrica de Alta Tecnologia produz aeronaves, tais como: Carryal e Ornithopter.

IX - CENTRO DE PESQUISAS
ENERGIA NECESSÁRIA: 40
IX é o centro de tecnologia do mundo. Ele é a derradeira fonte de novas e maravilhosas tecnologias que serão indispensáveis para a realização de cada missão. Ele permite a construção de Tanques Sônicos, Tanques Sônicos, Tanques Destruidores, Ornithopteres, etc.

FÁBRICA DE VEÍCULOS LEVES
ENERGIA NECESSÁRIA: 20
A Fabrica de Veículos Leves produz veículos de blindagem leve, com três ou quatro rodas, que devem ser usados na defesa de refinarias e silos.

RADAR
ENERGIA NECESSÁRIA: 30
O radar permite a localização de tropas inimigas na área e de seus Veículos Extratores de Especiarias.

PALÁCIO
ENERGIA NECESSÁRIA: 80
O recebimento de um palácio e uma honra, merecida somente por aqueles que mostraram bravura e lealdade na realização das missões. Um palácio e a mais bem feita e a mais resistente construção que você pode possuir.

REFINARIA DE ESPECIARIAS
ENERGIA NECESSÁRIA: 30
Uma Refinaria de Especiarias converte as especiarias em créditos. Sem uma refinaria você não pode converter as especiarias extraídas em créditos, tornado-as obsoletas.

OFICINA DE REPARO DE VEÍCULOS
ENERGIA NECESSÁRIA: 20
E usada para reparar todos os veículos terrestres.

TORRE DE DEFESA DA BASE
ENERGIA NECESSÁRIA: 10
As torres são bases de defesa fixas que possuem uma excelente performance nos combates de curta distância.

TORRE DE DEFESA DA BASE COM FOGUETES
ENERGIA NECESSÁRIA: 25
As Torres com Foguetes são um aperfeiçoamento das Torres de Defesa normais. Foguetes de longo alcance foram adicionados a fim de permitir abranger um maior perímetro de defesa.

SILOS DE ARMAZENAGEM DE ESPECIARIAS
ENERGIA NECESSÁRIA: 5
Os silos são usados para a armazenagem das especiarias extraídas. Eles não são tão fortes quanto as outras construções e freqüentemente necessitam de reparos. Sem os silos as especiarias que excedem a capacidade das refinarias estarão perdidas.

ESTAÇÃO ESTELAR
ENERGIA NECESSÁRIA: 80
As Estações Estelares permitem o comércio através dos canais intergaláticos. Eles permitem a compra de todos os veículos do jogo, muitas vezes a preços mais baixos do que os da produção.

PAREDE REFORÇADA
As paredes são os sistemas perfeitos de defesa passiva. Eles deverão ser utilizados para fortificar os Silos e outras construções mais francas.

GERADORES DE FORÇA
ENERGIA GERADA: 100
Os geradores são elegantes e eficientes meios de aproveitar a terrível força dos ventos. Você deverá ter mais de um gerador para não ficar desamparado em caso de acidentes ou de sabotagens.

QUARTÉIS DE INFANTARIA PESADA
ENERGIA NECESSÁRIA: 20
Esses quartéis treinam soldados capazes de grande destruições devido ao grande armamento concedido.

VEÍCULOS E TROPAS

CARRYAL
MOBILIDADE: JATO
PODER DE FOGO: NENHUM
O Carryal e capaz de transportar os Veículos de Extração de Especiarias entre os campos de especiarias e as refinarias. Ele não tem capacidade ofensiva e possui uma leve blindagem. Também são úteis no transporte de veículos avariados no campo de batalha para a Oficina de Reparo de Veículos.

TANQUE DE COMBATE
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: PESADO
Os tanques de combate são adequadamente armados e bons para a defesa. Eles podem ser usados para a proteção de Veículos de Extração de Especiarias e para proteger determinadas áreas. Possuem uma leve blindagem.

VEÍCULOS DE EXTRAÇÃO DE ESPECIARIAS
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: NENHUM
São enormes e possuem um blindagem muito forte. Podem ser produzidos pela Fábrica de Veículos Pesados. São vitais para suas missões de extração de especiarias, pois eles são somente meios de extrair e transportar especiarias dos campos para as refinarias.

TROPAS PESADAS
MOBILIDADE: A PÉ
PODER DE FOGO: MÉDIO
As Tropas Pesadas são armadas com armas poderosas e possuem fortes armaduras, tornando-as fundamentais no ataque de tropas e veículos inimigos.

INFANTARIA
MOBILIDADE: A PE
PODER DE FOGO: LEVE
A infantaria e satisfatoriamente bem armada e bem protegida, tornado-as capaz de defender as construções de uma maneira eficiente.

VEÍCULO DE CONSTRUÇÃO MÓVEL (MCV)
MOBILIDADE: RODAS
PODER DE FOGO: NENHUM Devem ser empregados para construir novas instalações que não tem comunicação com a área construída. Refinarias em áreas longe, porém perto do campo de especiarias, permitirão uma mineração mais efetiva.

VEÍCULO INVASOR ORDO
MOBILIDADE: RODAS
PODER DE FOGO: LEVE
O veiculo invasor dos Ordos e superior aos das outras Casas. Ele é mais rápido, possui um maior poder de manobras e e altamente ágil. Possui um armadura leve. Possui três rodas e e produzido pela Fabrica de Veículos Leves.

ORNITHOPTER
MOBILIDADE: ALADO
PODE DE FOGO: MÉDIO
O Ornithopter é uma aeronave de armadura leve, possui alto poder de manobras tornando-o excelente para ataques em instalações militares.

QUAD
MOBILIDADE: RODAS
PODER DE FOGO: MÉDIO
Quad's são veículos de quatro rodas com uma blindagem forte e armas poderosas. São extremamente úteis na defesa das instalações.

LANÇADOR DE FOGUETES
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: PESADO
Os Lançadores de Foguetes possuem uma boa blindagem, e mais rápido do que os tanques normais e têm uma capacidade de destruição de longo alcance. É extremamente útil na invasão de instalações inimigas.

TANQUE DE CONQUISTA
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: MUITO PESADO
O Tanque de Conquista possui uma blindagem extremamente poderosa e tem muitas armas de alto grau de destruição. E uma arma importantíssima nas invasões de outras instalações inimigas.

ARMAS ESPECIAIS

MÍSSEIS
MOBILIDADE: AÉREO
PODER DE FOGO: DESCONHECIDO
Umas das mais destrutivas armas de Duna e o míssil Harkonnem chamado de "Mao Mortal". Os Múltiplos explosivos afetam uma área muito grande e causam uma destruição muito maior do que os mísseis convencionais.

TANQUE DESTRUIDOR
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: MUITO PESADO
Este tanque maciço e uma das novas máquinas de guerra desenvolvidas pelos Harkonnen. Ele possui uma blindagem praticamente impenetrável, enorme poder de fogo e e capaz de destruir qualquer obstáculo no seu caminho.

DEVIATOR
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: DESCONHECIDO
O Deviatro dispara mísseis contendo venenoso gás, que atua no sistema nervoso, distorcendo as percepções das pessoas afetadas e pode até incitar rebeliões em grande escala. Esta é uma arma exclusiva dos Ordos.

FREMEM
MOBILIDADE: A PÉ
PODER DE FOGO: MÉDIO
E o novo nativo deste planeta. São excelentes guerreiros. Eles são aliados dos Atreides.

SABOTADOR
MOBILIDADE: A PE
PODER DE FOGO: DESCONHECIDO
Os Ordos freqüentemente contratam um bando de terroristas locais chamado Sabotadores. Estes homens são bem instruídos em sabotagem e podem facilmente penetrar as defesas inimigas a fim de destruir as instalações visadas por eles. Eles devem ser atacados e mortos prontamente, todas as vezes que eles forem descobertos.

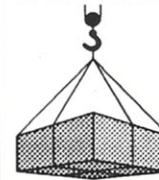
SHAI - HULUD (VERMES DA AREIA)
NENHUM PONTO FRACO CONHECIDO
Estas enormes criaturas são atraídas por vibrações na superfície e freqüentemente atacam e devoram pessoas e veículos. Pedras são a única salvação contra estas criaturas.

TANQUE SÔNICO
MOBILIDADE: ESTEIRA
PODER DE FOGO: PESADO
O Tanque Sônico é exclusivo da Casa Atreides. Ele dispara uma rajada de energia sônica. É uma excelente arma para defesa e afeta principalmente a infantaria inimiga. ❑

Flávio Baptista Khalafi
cursa Processamento de Dados na PUC do Rio de Janeiro.

SE VOCÊ QUER GASTAR MAIS, O PROBLEMA É SEU. SE VOCÊ QUER QUALIDADE, SEGURANÇA, GARANTIA E MENOR PREÇO, O PROBLEMA É NOSSO.

HARDWARE
SOFTWARE
MANUAIS
MANUTENÇÃO
SERVIÇOS

AMIGA AVALLON

5 ANOS

HARDWARE

A500 • A600 • A1200
A2000 • A4000
E MAIS..

MONITORES RGB STEREO • ACELERADORAS • IMPRESSORAS COLOR • CARTÕES DE MEMÓRIA • DCTV • SAMPLERS • MIDI • EXPANSÕES DE MEMÓRIA • GENLOCKS • MEMÓRIAS SIMM • A520 • VIDEO TOASTER 4.0 • DRIVES EXTERNOS

PRONTO-SOCORRO AMIGA
PARA TODO O PAÍS

MANUTENÇÃO ESPECIALIZADA
PARA TODA A LINHA AMIGA

SOFTWARE

DISQUETES AVULSOS

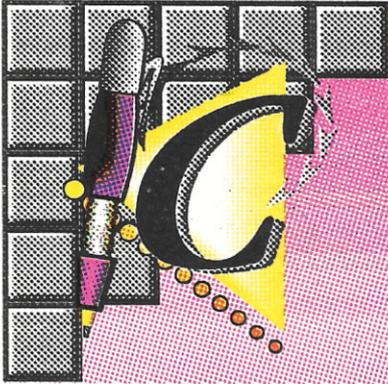
SEMPRE OS MELHORES LANÇAMENTOS

GAMES • DEMOS • SISTEMAS GRÁFICOS • EDITORES PARA VIDEO-PRODUÇÃO • FONTES GRÁFICAS • SISTEMAS 3D/CAD • EDITORES DE TEXTO • DESKTOP PUBLISHING • EDITORES MUSICAIS / SAMPLERES • FONTES SONORAS • UTILITÁRIOS DIVERSOS • BANCO DE DADOS • PLANILHA DE CÁLCULOS • LINGUAGENS • COPIADORES • TOOLS

NÃO SE CONTENTE COM POUCO.
PEÇA JÁ O NOSSO CATÁLOGO COMPLETO!

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muitos outros, não perca tempo.

Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com seu pedido o valor de **Cr$ 200,00 (duzentos cruzeiros reais)** em dinheiro ou cheque nominal à Avallon (obs. : essa quantia será devolvida em forma de desconto na sua primeira encomenda). Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avallon Catalog Express System).

E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar (021)262-1636 , informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária, ou enviar cheque nominal.

CORREIO DO AMIGA

Prezados Senhores,

Desejo parabenizá-los pelo excelente nível gráfico e técnico da revista CPU Amiga, e também pela matéria sobre as linguagens "C" e Pascal, espero sinceramente que haja uma continuidade, pois me foi de grande auxílio.

Gostaria de poder contribuir com as dicas abaixo. Possuo um Amiga 3000, e junto com mais 3 amigos tentamos desvendar o mundo dos gráficos 3D, som e programação. Gostaria que publicassem meu endereço para troca de idéias e softs com outros usuários, conto com mais de 400 disquetes.

Aqui vão algumas dicas:

- Back to the Future III:
Para obter vidas infinitas, digite da seguinte forma na história antes do princípio do nível:

Nível 1: Rotten Cheat;
Nível 2: Lousy Cheat;
Nível 3: Low Down Cheat

- James Pond:
Durante o jogo digitar **JUNKYARD**. A partir de agora a tecle **RETURN** para a fada, de < a + servem para mudar de nível e D permite desbloquear!
- Dragon's Lair 2:
Antes de começar o jogo digite **GET-MARDROCDIRK** para facilitar sua eficácia no jogo.
- Line of Fire:
Para obter créditos infinitos, antes de iniciar a ação, pressione a tecla **HELP** e quando aparecer uma mensagem na tela deve-se escrever a frase **WHAT A BUMMER**.

Um Abraço,

David A. B. Pretos
Av. João Machado, 1169 - Centro
João Pessoa - PB
CEP 58013-322

Caro David,

Com certeza o pessoal que gosta de games adorou suas dicas. Aproveito para lembrar o pessoal que sempre que puderem mandem suas dicas, não só de jogos como também relacionadas com utilitários e aplicativos, para que o nível dos usuários de Amiga esteja sempre subindo.

Boa sorte nas suas aventuras tridimensionais,

GILBERTO PD

Prezados Srs. da CPU-Amiga,

Em primeiro lugar, meus parabéns, vocês realmente caíram do céu para socorrer os usuários dessa maravilhosa máquina no Brasil.

O meu problema é o seguinte: há cerca de um mês comprei um Amiga 500 usado, assim que eu o liguei pela primeira vez, percebi que a versão do KickStart dele era 1.2 e não 1.3, como eu já tinha visto até então, tudo bem, só que com um certo tempo comecei a notar, por exemplo, que ele não podia rodar nada que exigisse o tal *pal-booter*. Mas não parou por aí, adquiri há pouco os jogos FlashBack e Terminator 2, que apesar de não exigirem *pal-booter*, também não rodaram, o que me deixou profundamente desapontado.

Gostaria de saber de vocês se há alguma maneira de solucionar esse problema e se há, como devo proceder. Gostaria também que meu endereço fosse publicado, para troca de informações.

Sem mais e desde já agradecido,

Genildo Amorim
R. Arsênio Calaça 225
San Martin
Recife - PE
CEP 50761-060

Caro Genildo,

Seu problema é fácil de resolver, no entanto sai um pouco caro! O problema não está no KickStart (KS), pois o chip que emula o sistema PAL é infelizmente o Fatter Agnus. E no caso do seu micro, por ele ser de KS 1.2, com certeza ele tem o Agnus antigo 8370, que não emula o sistema PAL. Portanto, a simples troca dos Agnus, e aconselhavelmente o upgrade do KS 1.2 para o 1.3, soluciona seu problema. No entanto, o preço de um Fatter Agnus no mercado de Amiga está por volta dos U$100, e do KS 1.3 uns U$50. No entanto, é bom saber que você pode comprar ambos os chips pelo correio no exterior e talvez, e apenas talvez, lhe saia mais em conta. Digo isso pelo fato de haver taxas de importação e pelo alto custo de fretes para trazer sua mercadoria até você, e portanto, muitas vezes isso só vale a pena se trouxer em grandes quantidades!

Agora quanto ao fato dos jogos que mencionou não terem entrado, deve-se ao fato das informações que você possui sobre eles estarem erradas, pois ambos os jogos citados precisam da maldita emulação em PAL!

O pessoal da redação agradece os elogios e deseja BOA SORTE.

GILBERTO PD

Caros Amigos da CPU,

Sou leitor da CPU há muito tempo, desde os tempos do velho e bom MSX. Gostaria de dar os parabéns pela nova revista e pela iniciativa.

Tenho algumas críticas a fazer à revista. O novo visual ficou muito bom, mas deixou a área de textos um pouco poluída e sufocada, mas não é exatamente isto que eu gostaria de reclamar. Posso apostar que quem comprou a CPU Nº 10 teve uma surpresa um pouco desagradável com a organização dos textos da revista. Na matéria referente à compressão de arquivos, pode-se perceber uma falha gritante quando o autor começa a falar sobre o **Power-Packer**, onde um pedaço do texto foi praticamente "amputado"... Sugiro que a revista melhore a revisão das matérias.

Mancadas à parte, o conteúdo da revista está muito bom, mesmo que eu esteja sentindo falta de uma coluna sobre o AMOS (já deu pra notar que sou um pouco chato, não?).

A propósito, eu estava construindo um disquete de sistema que possuiria dentro de si todas

CORREIO DO AMIGA

as libraries que eu conseguisse encontrar, como a *explode.library*, etc. O disco estava ficando uma belezinha: Fazia tudo que o WorkBench fazia e muito mais, pois já continha cerca de 19 libraries e programas (comprimidos pelo **Turbo Imploder 4.0**) tais como Boot-X, X-Copy, Pal-Boot, Vírus Checker 6.20, além de contar com um Shell (e não CLI) e comandos especiais (Que beleza, não?).

Aí é que começaram a ocorrer sintomas estranhos, tais como:

- Após o fim da execução do *startup-sequence*, era necessário dar um return para fechar o CLI, mesmo com o comando ***EndCli*** no final do *start-up-sequence*.
- No *startup-sequence*, eu coloquei o comando "setclock load", para ler o relógio do meu A501, e o sistema não obedecia o comando, sem dar mensagem alguma, como se o comando não estivesse lá.
- Alguns programas como o **ProTracker 1.1**, neste disco, apresentaram problemas de funcionamento.
- O nome do diretório System foi mudado (!) para uma palavra enorme e sem sentido:

Anmdsjdkrrroooooooo.dfrrr/ rfddds%@ufhdnnskiec (dir)

- Começaram a aparecer arquivos repetidos no disco. Eu criei o disco com um comando *find*, e passei a ter dois com exatamente o mesmo nome. O mesmo aconteceu com a segurança do startup. O meu disco já possui nada mais, nada menos do que 4 startup-sequence.backup no diretório S.

Experimentei colocar o disco a prova em três anti-vírus: o Master Vírus Killer 2.1, o Boot-X, e o Vírus Checker 6.20. Nenhum deles encontrou nada de errado nele, exceto o Boot-X, que é o único que faz um teste em todos os vetores. Ele encontra valores fora do normal no vetor DosSeg, se não me engano. Mesmo assim, nenhum deles achou nada de estranho no boot, nos comandos do Startup, no disk-validator e em nenhum outro.

Mas eu já estou certo de que é um vírus novo, aliás, bem novo, já que a versão do meu Vírus Checker consegue dar cabo até do Saddam "Rousseim". Se alguém puder me ajudar, ótimo! Se não for possível, valeu que eu pudesse dar o recado. Posso assegurar que o problema não é do computador.

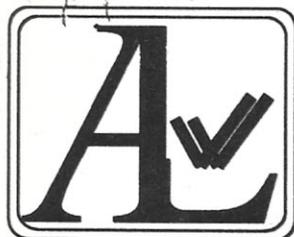
Comprei uma TV monitor Top Dome da Panasonic, e adorei a qualidade de imagem. Porém, comecei a ter problemas com o Palboot. Quando o meu Amiga 500 começa a rodar no modo PAL, a imagem fica com problemas semelhantes aos problemas de vertical, além do tamanho dos pontos continuar o mesmo; mesmo que eu não tivesse problemas de vertical, acho que perderia os 56 pontos extras de vertical que o Palboot me dá.

Já que nenhuma destas TV's novas têm ajuste de vertical, existe alguma TV que possua entrada de vídeo composto ou RGB e se comporte bem com o PAL? A minha atual televisão dá problema mesmo que eu ligue o meu computador pela antena. Nunca tive problemas com TV's da Sharp e da Philips. Será que se eu comprar uma destas com entrada de vídeo composto eu terei o mesmo problema? Gostaria que meu endereço fosse publicado para troca de programas e jogos. Desde já agradecido,

Fernando Pena D'andrea
Av. Nilópolis 215 / 504
Porto Alegre - RS
CEP 90460-050

Caro Fernando,

***Herrar é umano**, já dizia o sábio Bussunda! A propósito, "Rousseim" se escreve Husseim, com H. Como vê, todo humano tem o direito de errar, mas não de errar abusivamente. "A pressa é inimiga da imperfeição."- Já dizia outro maluco, e é exatamente assim que saíram as CPU's Nº 9 e Nº 10, às pressas. Mas tenho certeza que se comprou a Nº 11 não teve mais tantas surpresas desagradáveis. Já nesta edição estamos resgatando finalmente a qualidade gráfica que a revista merece (o que vocês já devem ter notado), pois a editoração eletrônica e a arte-finalização estão voltando às mãos competentes do **Julio Marchi (Diretor de DTP** da empresa **Pegasus Visual Design Ltda.**). E pra ficar melhor ainda, nossas CPU's estão passando por um processo meticuloso à procura de erros, principalmente erros de editoração, que muitas vezes pela pressa de se alcançar uma data, o editorador não tem a chance de retocar em tempo. Agradecemos o puxão de orelhas, e tenha a certeza que estamos sempre trabalhando para levar uma revista melhor até você, a cada número que passa.*

*Quanto aos seus problemas com o seu **SuperDOS** (Também fiz um parecido, e o batizei assim!!), pelos indícios que me colocou, tenho 95% de certeza de ser um vírus. No entanto, alerto-lhe que seus anti-vírus não são tão atuais assim, no momento em que respondo sua carta, o Vírus Checker que tenho instalado está na versão 6.33, e provavelmente enquanto estiver lendo isto já deve ter um upgrade! (E cá pra nós, o tal Saddam já tá bem ultrapassado, não?). O MVK que tenho está na versão 2.2, e já há bastante tempo. E o Boot-X também é um programa bem antigo, mas que funciona, tanto que lhe indicou vetores alterados, que são sinais concretos que há um vírus no sistema, ou no máximo um programa resistente ao reboot! Outro sintoma bastante comum é esta troca de nomes de*

CORREIO DO AMIGA

diretórios e duplicação dos mesmos. Os outros 5% que faltaram, é aquele famoso " Não tenho a mínima idéia!!". Portanto, é um vírus! Aconselho a procurar uma versão mais atual do Vírus Checker, que hoje é sem dúvida o mais confiável dos anti-vírus, que se tem por aí, só que tens que estar sempre à cata de uma versão maior.

E sobre as televisões... Porque não comprou um monitor mesmo?!?! As TV's novas estão quase todas dando este problema. Tens de procurar uma que reproduza vários sistemas e frequências, e isto não vai depender de marca e sim de modelo. Qualquer das marcas que mencionou pode ter fabricado um modelo ideal para se ligar num Amiga, portanto fica difícil de lhe indicar um. O jeito mesmo é procurar uma com vários sistemas de reprodução.

GILBERTO PD

Caros colegas da CPU,

Esta é a primeira vez que escrevo para CPU que sem dúvida nenhuma é a melhor revista nacional dedicada exclusivamente a nós.

Tenho alguma dúvidas e pediria a vocês se possível esclarecê-las para mim:

1) Possuo um A500 com 1Mb de memória e gostaria de saber se há alguma possibilidade de adaptar os chips AGA no meu Amiga?
2) O Vídeo Toaster pode ser usado em um A500?
3) Quais as vantagens de um CD-ROM e quais os títulos que já existem relacionados a animação em 3D?

Gostaria de agradecer a toda equipe da CPU que vem se dedicando a todos os usuários desta incrível máquina e peço que publiquem meu endereço para trocas de informações e programas.

Fabiano Cope Tavares
R. Cirene 110 - Catanduvas
Varginha - MG
CEP 37006-250

Caro Fabiano,

Mais uma vez a equipe toda agradece o reconhecimento e a lealdade, Obrigado! E vamos direto as suas dúvidas:
***1)** De jeito e maneira, os chips AGA são de uma estrutura de 32 bits, enquanto que os ECS, encontrados na maioria dos A500, são de arquitetura 16 bits, o que torna essa adaptação praticamente impossível.*
***2)** Até pode, já existe lá fora algumas empresas que comercializam uma pequena interface acoplável ao DENISE, que proporciona um slot de vídeo no A500. E só é preciso a mais que tenhas um HD de no mínimo 50Mb e de uma fonte reforçada.*
***3)** Nesta mesma edição temos uma matéria inteira sobre CD-ROMs que provavelmente irá tirar-lhe todas suas dúvidas, e lhe criará outras. Vale a pena dar uma olhadinha!*

GILBERTO PD

Prezados Amigos,

Há um mês comprei o A1230 turbo +, mas essa versão veio sem memória RAM e sem o coprocessador, mesmo assim pensei que somente com o 68EC030 a 40 MHz o ganho de velocidade seria considerável, grande engano o meu. Fiz diversos testes de animações, renderings entre outros e o ganho de velocidade foi mínimo, indo de 0 a 15%. O disco de instalação veio com problemas, mas não achei nenhum programa nele imprescindível para a instalação da placa. O que pode estar havendo? Será falta de RAM na placa? Tenho dois megas de CHIP e dois de megas com o cartão **PCMCIA**. Escrevi uma carta à GVP relatando esse fato, mandei também o disco com problemas e informações de performance do computador com e sem placa feito com o SysInfo V. 3.01.

Gostaria que meu endereço fosse publicado pois estou vendendo o cartão **PCMCIA** de 2 MB por U$ 210 e um A520 por U$ 70.

Atenciosamente,

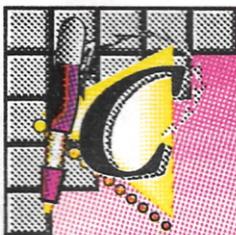
José Edmir de Araújo Júnior
R. Estefânia Mendes 725
São Gerardo - Fortaleza - CE
CEP 60325-140

Caro Edmir,

Esse seu problema é normalíssimo. O fato realmente acontece pois para que o processador possa trabalhar em sua potência total de 32 bits, é preciso memória FAST de 32 bits acoplada a ele. E é justamente o que falta na sua placa. Até mesmo com o '020, se acoplar memória FAST de 32 bits a ele, o seu ganho em velocidade será bastante! O que já não acontece com o PCMCIA, que é um device de 16 bits! Tente fazer uma comparação COM X SEM PCMCIA, e terás uma surpresa! A solução portanto é trocar esse seu PCMCIA por um pente de memória SIMM de 32 bits para sua placa!

GILBERTO PD

Caros Amigos da CPU Amiga,

Volto a escrever para esta excelente revista onde fiz muitas amizades por todo o Brasil. Bem, eu troquei meu 500 pelo 1200 e graças ao PD

CORREIO DO AMIGA

ReloKick 1.3 consigo rodar pelo menos 80% dos programas do 500. Alguns não tiveram jeito, como Vroom, Odissey, Kick Off 2, Dragon Ninja, Risky Woods, e outros. Mas, em compensação, FlashBack, Epic, Wing Commander, F1GP, Elite, Walker, ficaram ótimos.

Em relação à dúvida do leitor João Batista Faria, na CPU Nº 10, o Street Fighter II e o Jaguar, rodam aqui em casa sem problemas e mais, o SFII ficou bem mais rápido.

Eu estou precisando do PC Task versão para 68020 e o quarto disco do jogo Lure of Temptress, pois falta somente ele para ver o final do jogo. Por falar neste jogo, eu acho que fui o único a fechá-lo, pois ninguém nunca ouviu falar deste maldito quarto disco.

Obrigado mais uma vez pela atenção e peço que publiquem meu endereço para quem quiser entrar em contato comigo:

Átila da Silva Dias
R. Figueiredo Pimentel 422 bl.3/ 105
Piedade - RJ
CEP 20751-200

Caro Átila,

Agradecemos pela resposta ao leitor J. Batista e informamos que o PC Task '020 é facilmente encontrado nas melhores softhouses do Rio. Já o quarto disco do Lure of Temptress, acho que vais ter de ficar na saudade. Pra começar, você não foi único, muitos já me pediram este quarto disco, mas não tenho notícias nem de longe da existência do mesmo.

GILBERTO PD

Prezados Senhores,

Sou proprietário de 2 (dois) Commodores 64, que apesar de terem sido adquiridos em 1984, ainda funcionam satisfatoriamente, graças a um uso disciplinado e manutenção adequada.

Como a vossa revista trata bastante com revendedores autorizados Commodore, eu gostaria que vocês me ajudassem a localizar, na praça do Rio ou mesmo em SP, alguns fornecedores de soft e serviços para a referida linha de computadores acima citado (C-64).

Certo da habitual atenção, agradeço antecipadamente e envio meus votos de sucesso a V. empresa.

Atenciosamente,

Enio Magalhães Freire
Av. Brasil, 19 - Mambucaba
Angra dos Reis - RJ
CEP 23908-000

Caro Enio,

Apesar de termos como anunciantes e conhecidos, alguns representantes de equipamentos Commodore, em sua quase totalidade, só lidam com computadores Amiga e/ou PC. No entanto, tomei a liberdade de publicar seu endereço, tendo em vista que muitos usuários atuais de Amiga, migraram de micros como o 64 e o 128, portanto, leitores, ajudem este usuário "ilhado"!

GILBERTO PD

CHEGA DE SURPRESAS
AMIGA